



CLAYFIGHTER 2
JUDGMENT CLAY



INFORMACION SUPERNESESARIA
- BUST-A-MOVE
- TRUE LIES
- METAL WARRIORS
- STARGATE

Chile $ 1.100
Bolivia Bs 5,00



ESPECIAL "ACME 95"
STREET FIGHTER: THE MOVIE
MORTAL KOMBAT 3
FATAL FURY 3



¡Atención! Un gorila anda suelto en la ciudad.

8.604.721

LEO BURNETT



GAME BOY
JUEGATELO A CONCHO.

Ahora Donkey Kong va a todas partes dentro de tu Game Boy.

¡Atención! Donkey Kong anda por tu colegio, por tu casa, por todos lados, dentro del nuevo Donkey Kong Land, la versión para Game Boy, del juego del año. Atrápalo y prepárate a luchar contra un chancho volador, ostras carnívoras y terribles monstruos escondidos en la ciudad de los monos, entre las ruinas de un templo submarino y de un montón de niveles secretos. Por eso, no esperes a que te pillen. Arráncate tú primero con el nuevo Donkey Kong Land.



H. BRIONES
COMERCIAL



En revista Club Nintendo estamos conscientes de que lo que debemos a nuestros amigos, que no cuentan aún con un sistema Nintendo de 16 bits, un espacio. En este número encontrarán, como ya se habrán informado en la portada, un "Gran Especial Passwords", donde abarcamos títulos de las 3 consolas existentes en la actualidad. Aprovecho esta oportunidad en la que estamos hablando de sistemas, para adelantarte, que estamos trabajando para que en el próximo número tengas la información que esperabas sobre el Nintendo Ultra 64. Y ahora no pierdas más tiempo y a disfrutar tu Revista Club Nintendo.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

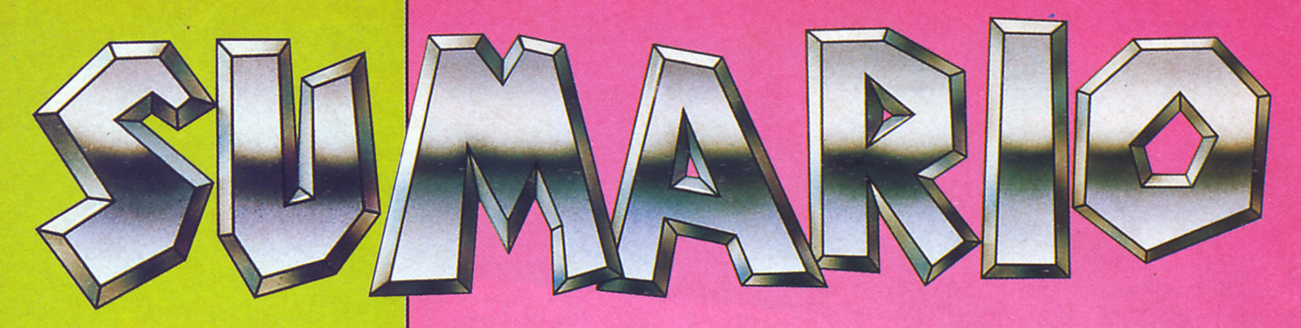
ARGENTINA AGUSTIN MUÑOZ - LUCAS MEALLA - SEBASTIAN MEALLA - ROBERTO SAEZ - GUIDO GORINI - SEBASTIAN ROITBERG - DANIEL ALFREDO NEMCIK - MARIANO MARTINEZ - NICOLAS ACEVEDO - SEBASTIAN GAETAN - CARLOS MARIA REYNOSO - JAVIER CONTRERAS - PABLO SEBASTIAN ANDRIANI ANIS - DIEGO SAMANIEGO - ANDRES RAUL MUZIETTI - TOMAS NIÑO-KEHOE - MATIAS MIGUEL ORTIZ - MARIANO PUEYRREDON - PATRICIO SORA - EMILIANO PETROCELLI - ROMAN BUSTAMANTE - GASTON LABOUGLE - ARIEL SERVIDIO.

CHILE JOSE ESTEBAN MUÑOZ ROJAS - RODRIGO ADRIASOLA LATORRE - EMILIANO GOMEZ - DANIEL MUÑOZ LIBERONA - MARCELO NUÑEZ NORAMBUENA - JAN HIRSCH - OSCAR ESCUDERO - EDUARDO SANDOVAL - CRISTIAN MUÑOZ - ALVARO DE LA QUINTANA - MAURICIO BARRIA - RODRIGO ROJAS - DIEGO VERGARA - EDUARDO FERNANDEZ A.

PERU VICTOR AREVALO PEREZ - OMAR CHAVEZ REYES.

BOLIVIA RODRIGO MORALES - CARLOS GIOVANNY DURAN - JOSE JOAQUIN ORTUÑO - CARLOS TALAMAS FRANCO - MIGUEL PALACIOS - OSCAR BIRBUET - MIGUEL ANGEL BENAVIDES - LUIS CANEDO ESTRADA - JOSE MARIN RIOS - RAUL ERNESTO LARA - CARLOS ANDRES SANDOVAL.

URUGUAY ALEJANDRO AÑASEO - FABIAN BURGUES GOMEZ - GASTON RIOS M.





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/6 Nº 34
JUNIO 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Director de Mercadotecnia: Julio Vergara. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S.A., en Junio de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

SUPER NINTENDO

Dr. MARIO®



Hay algo de ustedes que no me gusta y es cuando analizan un juego siempre comienzan diciendo: este juego es muy bueno, tiene muy buena dificultad, etc. y luego al terminar el análisis dicen: a este juego le faltó movilidad a los personajes, los poderes no son muy buenos, etc. La verdad esto me molesta y creo que a los demás lectores también.
A ver, programen un videojuego a ver si les sale mejor. Sería mejor si al empezar dicen si el juego es bueno o no.

FELIPE DIEZ

En un juicio primero se dan a conocer los hechos y al último se da el veredicto. Si damos nuestra opinión al empezar el análisis a lo mejor ya no lees lo que sigue.
El día que nosotros decidamos programar un juego sí nos va a salir mejor, mientras nos dedicaremos a hacer lo que mejor nos sale: hacer la revista.

◆

A continuación les daré el truco para sacar a Eyedol:

1.- Elige a Riptor
2.- Cuando veas la pantalla donde da vueltas tu personaje aprieta y mantén atrás, GD, GM y PD.
3.- Cuando oigas un rayo cambia a adelante GF, GM y PF y mantenlo.
Si salió bien podrás jugar con Eyedol.



ANDRES FREYRIA

JOEL ALEJANDRO AGUILAR B.

ARTURO ROCHU BUITRON

ROBERTO MONTES DE OCA L.

ARTURO HERLICH

¡Estamos gruesos los videojugadores! Este truco no salió de Nintendo, alguien lo descubrió y unos momentos después ya lo sabía todo mundo. Como dijimos antes Killer Instinct en arcadia se está manejando por "revisiones", es decir que cambiándole chips corrigen bugs, mejoran la placa y la actualizan. Según nos comentó Ken Lobb en el Acme 95 el truco para sacar a Eyedol ya no vendrá en la nueva revisión. Ah, por cierto, por ahí debe haber otro peleador escondido.

◆

Les quiero pedir que no "engañen" con las fotos que pongan de Game Boy ya que han puesto algunas con el Super Game Boy. Yo prefiero que las pongan tal y como son, porque alguien puede cometer un error al comprar un cartucho con "buenos gráficos"

MARCOS IBAÑEZ

De ninguna forma estamos engañando. Cualquier pantalla de videojuego que nosotros fotografiamos puede ser lograda por los lectores. Lo que pasa es que cada vez hay más Super Game Boys y así es como lo verías jugando SGB. En Game Boy lo verías en blanco y negro lo cual no es tan lucidor en una revista.

◆

En una tienda vi que en un Super NES estaban jugando el "Parodiu" japones. Quiero preguntarles ¿cómo es posible que los cartuchos de Super Famicom sean compatibles con el Super Nintendo? ¿llegarán a América juegos como Sailor Moon, Cotton 100% Captain Tsubasa, etc.?

GASTON SANDOVAL

Muchas veces las compañías americanas traen adaptaciones de los juegos japoneses (de Super Famicom) para que puedan ser usados en el Super Nintendo y, por lo tanto, en el mercado americano. También existen adaptadores en forma de cartucho que cumplen esta misma función, pero estos no son autorizados por Nintendo.
Sucede que lamentablemente existen muchos juegos japoneses que no llegan a nuestro mercado sencillamente porque las empresas consideran que aquí esos juegos no nos interesan. Esto ha sucedido con juegos tan esperados como los Dragon Ball Z y muchos R.P.G. Felizmente esta situación va mejorando, y tenemos esperanzas de que por lo menos alguno de los juegos que tú nombras se consideren "digno" de llegar a nuestro mercado.

¡Qué tiempos aquéllos del Atari y mi juego favorito Defender! Eso era lo máximo y ahora les digo: Los videojugadores de 1999 dirán: Yo conocí el Donkey Kong Country y el Star Fox 2 y esa tecnología en gráficos era lo máximo y ahora tenemos el ???? de Nintendo que no se le compara.

DANIEL MALDONADO

Esperamos que ahí siga Club Nintendo para mostrarlo.

◆

¿Por qué a veces en el juego Donkey Kong Country una se queda atrapada en las rocas de "Coral Caperrs" y se está obligada a presionar reset?

ANDREA Y FERNANDA

Lo único que puede ser es un bugs, es decir, una pequeña falla en la programación del juego. Francamente a nosotros no nos ha sucedido eso que ustedes dicen y por esto te recomendamos que si eso te causa demasiados problemas en el juego, vayas al lugar donde lo compraste y verifica si es original.

◆

En una revista americana vi que en Mortal Kombat II de SNes sale una especie de Fatality llamado Fregality y me han dicho que hay otros y quiero saber si es cierto.

JOSE JAVIER
CELIS FAJARDO

Aunque este movimiento es para fregar, no se llama Fregality, pues es un individuo llamado Fergal, pero no sale en la versión de Super NES, fue un error de esa revista

¿Qué significan las letras del piso en el escenario de Fei Long (SSF II)?

ERNESTO VILLALON



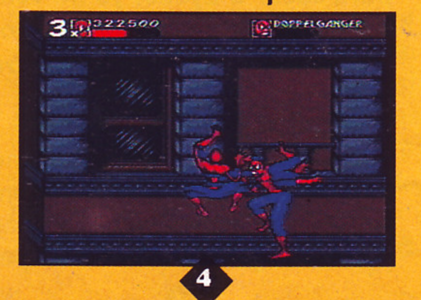
¡Uff! Fue muy difícil encontrar una traducción pues son kanjis que manejan mucho simbolismo. Esto es lo que nos explicó nuestro traductor de lo que le dijeron sobre los kanjis: "Pantera y tigre muy hambrientos dentro de una casucha en el campo". Así como traducción literal no entiendes nada, pero sacando conclusiones, el kanji de casucha en el campo se refiere a que es una casa muy pequeña. La pantera y el tigre hambrientos se refiere a que ahí habrá una pelea a muerte. La traducción posible, sería "fieras se matarán peleando en un pequeño espacio"

◆

Quisiera que me hablaran sobre este juego para Super Nintendo en el que un bombero tiene que ir apagando incendios por un edificio. El problema es que lo vi, pero ni siquiera sé cómo se llama.

GONZALO RAMIREZ

El juego a que tú te refieres debe ser "The Ignition Factor" de Jaleco. Justamente en este juego tú asumes el rol de un bombero que debe ir



apagando diversos incendios para salvar a las personas del edificio (Spider Man no podrá ayudarte esta vez. ¡Broma!). Este juego posee 24 etapas, 8 megas y está visto desde arriba. El gráfico y el sonido son buenos aunque nada del otro mundo, sólo puede jugar un player a la vez y es catalogado como juego de acción/estrategia.

Hola, soy su lector número 1. Esta es la tercera carta que les escribo mandándoles passwords y no los he visto publicados. Aquí les envío algunos muy interesantes:



TIEMPO	PASSWORD	TIEMPO	PASSWORD
120:00"	9RNNBBG	:44"	9WY5RBN
119:59"	9RN7BRG	:43"	V+5QRRN
119:58"	VL7JBB4	:42"	93Q1RB4
119:57"	9RGQRRG	:41"	MRNJRBN
:56"	VLJ1RB4	:40"	MBJ7RRN
:54"	VBQ7RRN	:39"	CR75BBN
:55"	VD1NRRN	:38"	CDN1BRN
:53"	9DYYBBN	:37"	CL5NBBN
:52"	VR51BRN	:36"	MD57BB4
:51"	9+NGRBG	:35"	CLY5RBN
:50"	VTNJRBN	:34"	CDQYRRN
:49"	V377RB4	:33"	MR11RB4
:48"	93N1BRN	:32"	C+JGBBN
:47"	9T7QBRN	:31"	MTJJBB4
:46"	9W5NBBN	:30"	C+7YRBN
:45"	V+55RBN		

Amigo, la política de la Revista no es publicar los trucos y passwords que nos envíen, pero esta vez hicimos una excepción, por lo completo de tu passwords

◆

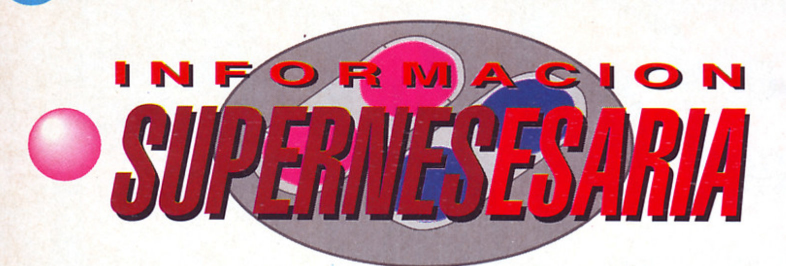
NOTA: En nuestro número anterior Nº 33, en la sección "Club Nintendo Responde", se editaron dos nombres de juegos erroneamente. Sus nombres correctos son: "TETRIS & DR. MARIO" y "EARTHWORM JIM".

◆

ESPECIAL

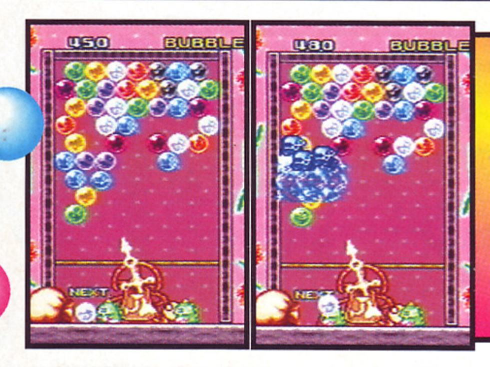
TRUCOS INÉDITOS

JUEGO...	PARA...	TRUCO...
ART OF FIGHTING (SUPER NES)	INMOVILIZAR AL OPONENTE EN MODO HISTORIA...	Pon **PAUSA** y presiona: **ARRIBA, X, IZQUIERDA, Y, ABAJO, B, DERECHA, A, L, X.**
ART OF FIGHTING (SUPER NES)	QUE LA "CPU" JUEGUE POR TI EN MODO DE HISTORIA...	Pon **PAUSA** y presiona: **ARRIBA, X, IZQUIERDA, Y, ABAJO, B, DERECHA, A, L, R.**
BRUTAL (SUPER NES)	JUGAR CON EL PODEROSO DALI LLAMA...	En la pantalla de presentación, presiona: **X, A, B, A, IZQUIERDA, A.**
GRADIUS III (SUPER NES)	OBTENER MAS CREDITOS...	Presiona rápidamente el botón **X**, durante la presentación.
KILLER INSTINCT (ARCADIA)	PODER SELECCIONAR A EYEDOL...	Al elegir tu personaje, presiona **DERECHA**, más los botones de **GM, GF, PF**. Una vez en los displays, presiona **IZQUIERDA, GM, GD, PD.**
PACMAN 2 (SUPER NES)	OBTENER EL SOUND TEST...	Ingresa el passwords: **B, G, M, R, Q, S, T.**
PACMAN 2 (SUPER NES)	OBTENER LA OPCION "TIME TRIAL"...	Ingresa passwords: **T, R, L, M, D, P, W.**
SECRET OF MANA (SUPER NES)	RESETEAR EL JUEGO...	Mantén presionado **L, R** y **SELECT**. Luego, presiona **START** (Control 1).



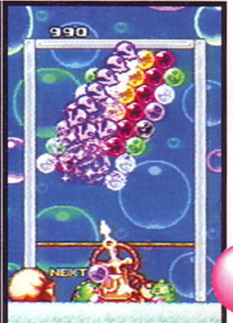
BUST-A-MOVE

Este es un juego tipo Puzzle con un concepto sencillo pero con grado de diversión alto, además de ser adictivo como cualquier otro buen juego de este tipo.



El objetivo del juego es desaparecer todas las burbujas que hay en la pantalla, para lograrlo lanzas burbujas hacia arriba y cuando juntas 3 ó más burbujas del mismo color desaparecen, además en la parte de abajo puedes ver de qué color es la siguiente burbuja.









Para indicar la dirección donde quieres lanzar la burbuja mueves el control a la izquierda o derecha, pero si quieres dar un ajuste más exacto presionas los botones L o R, así logras jugadas como la que se ve en la foto donde hay que colocar la burbuja justo en el hueco.





Además de las burbujas de colores (rojo, verde, azul, amarillo, violeta, naranja, gris) hay otras con características especiales como las burbujas que tienen una flama dentro de las cuales, si las tocas con cualquier burbuja, explotan y destruyen las burbujas que están a su alrededor.





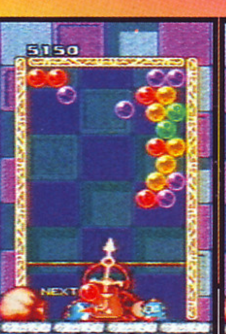
Las burbujas que tienen un trueno dentro al tocarlas con cualquier burbuja dejan salir el trueno el cual elimina las burbujas que toque y por consiguiente las burbujas que estén debajo caen.





Las burbujas que tienen agua dentro al tocarlas con cualquier burbuja dejan caer una cascada que cambia de color todas las burbujas que toca.

Las mejores jugadas son cuando eliminas las burbujas de donde cuelgan la gran mayoría eliminando así muchas burbujas en una sola jugada.







El juego cuenta con cierto número de continues y cuando utilizas uno te dan una especie de guía para calcular más fácil tus jugadas. Esto sólo te dura un round. Aparte como se ve en la foto, si te tardas mucho en lanzar la burbuja el CPU la lanzará automáticamente.



En este juego, como podrás haberte dado cuenta, juegan un papel muy destacable las figuras que forman las burbujas, en este caso tenemos una letra escrita en el lenguaje japonés Kanji.



Hay rounds donde todo parece muy complicado pero una sola jugada te resuelve el round.





Cuando te tardas demasiado en resolver un round el techo comienza a bajar aumentando así la dificultad, ya que si una burbuja pasa la línea de abajo pierdes.



Como ves, en este round la burbuja roja de arriba sostiene a toda la figura, pero realmente el objetivo es tocar la burbuja de fuego para provocar que la roja desaparezca y todas las burbujas caigan.

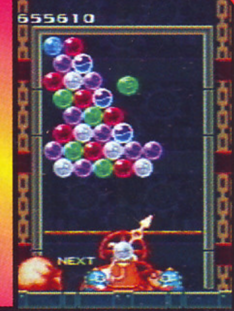


Hay ocasiones donde gran número de burbujas se sostienen de los lados de ciertas burbujas las cuales al eliminar las que sirven de soporte provocan la caída de gran parte de la figura.



Se nota que Taito es el creador de Space Invaders.

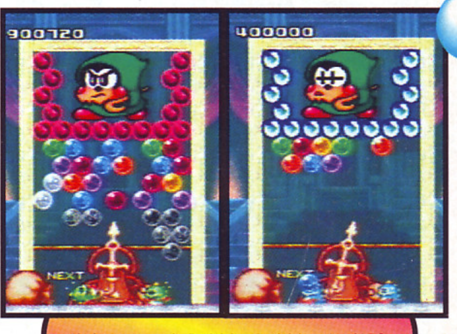
En otras ocasiones, una jugada rebotando la burbuja en uno de los lados te facilita en gran medida todo el round.



Hay ocasiones donde lo más fácil no es la respuesta. Como verás en esta foto, la burbuja de fuego que está al centro, está rodeada de burbujas rojas, así que necesitas primero hacer explotar la burbuja que está a un lado para después tocar la del centro.



El meter burbujas en los huecos es una jugada que hay que dominar para evitar complicaciones.

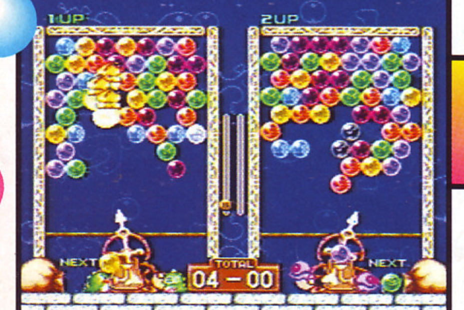


Si jugaste el Bubble Bobble de NES seguramente recordarás este jefe.

HAY TRES MODOS DE JUEGO

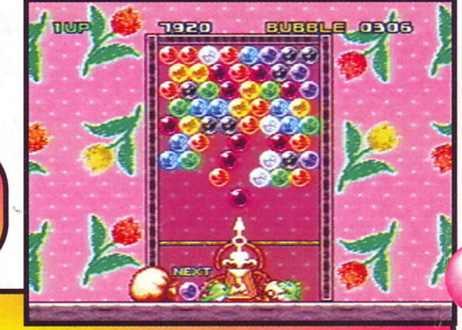
I PLAY

Aquí vas avanzando a lo largo de 100 rounds y tienes la opción de password.



VS PLAY

Aquí puedes jugar contra 10 oponentes controlados por el CPU u otro jugador.



CHALLENGE RECORD

Es como un round infinito donde salen y salen burbujas y aparte del marcador de puntos tienes otro donde se ve el número de burbujas.

FINALES MORTAL KOMBAT™

HISTORIAS

JOHNNY CAGE
Una súperestrella en artes marciales entrenado por expertos maestros de todo el mundo. Cage usa su talento en la pantalla grande, es el actual campeón y estrella de muchas películas como Puño de Dragón I y II, así como de la premiada película "Violencia Súbita"

KANO
Kano es un mercenario, asesino, extorsionista, ladrón, etc. lleva una vida de crimen e injusticia. Es miembro devoto del Dragón Negro, un peligroso grupo de locos cortagargantas temidos y respetados dentro de los círculos criminales.

RAYDEN
Rayden es el nombre de un guerrero místico que vive entre los relámpagos. Se rumorea que recibió una invitación personal del propio Shang Tsung y tomó la forma de un humano para entrar al torneo.

LIU KANG
Una vez como miembro de la Sociedad Súper Secreta Loto Blanco, Liu Kang dejó la organización para representar a los Templos Shaolin en el torneo. Kang es fuerte en sus creencias y desprecia a Shang Tsung.

SCORPION
Al igual que Sub-Zero, su verdadero nombre y origen no son conocidos. De vez en cuando demuestra desconfianza y odio hacia Sub-Zero. Entre ninjas, esto es señal de que son de clanes opuestos.

SUB-ZERO
El nombre real o identidad de este guerrero se desconoce. Sin embargo, basados en las marcas de su uniforme, se cree que pertenece al Lin Kuei, un legendario clan de ninjas chinos.

SONYA
Sonya es miembro de una de las más altas unidades de fuerzas especiales de Estados Unidos. Su equipo estaba tras las huellas de la organización del Dragón Negro de Kano. Ellos lo siguieron hasta una isla desconocida donde fueron emboscados por la armada personal de Shang Tsung.

GORO
Un ser mitad hombre mitad Dragón de 2,000 años de edad. Goro permanece invicto desde hace 500 años. Ganó el título de Gran Campeón venciendo a Kung Lao, un monje peleador de Shaolin; fue durante este período cuando el torneo cayó en manos de Shang Tsung y de la corrupción.

KANO

Con la derrota de Goro y Shang Tsung, Kano traerá su propia marca de traición al torneo. Su organización del Dragón Negro formó un monopolio en el evento que trajo sufrimiento y tormento a todos aquellos involucrados. Su reino terminará en anarquía y muerte. Esto dará como resultado el desmantelamiento final del torneo.



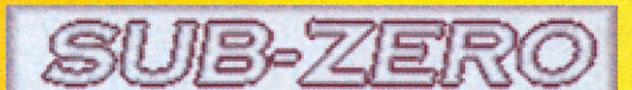
RAYDEN

La victoria de Rayden no fue sorpresa para él, porque realmente nunca fue impresionado por la magia inferior de Shang Tsung, la fuerza bruta de Goro, o el reto de los otros participantes. Rápidamente se aburrió de los participantes mortales y trajo a otros dioses para que participaran en la competencia. Las denigrantes batallas durarán por años y son el resultado de la destrucción de nuestro mundo "Ten un buen día".

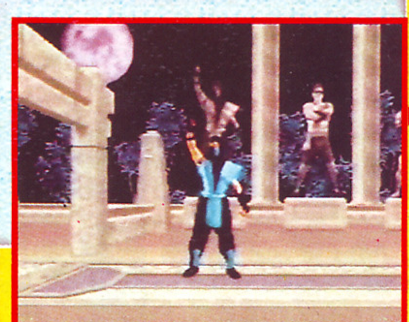


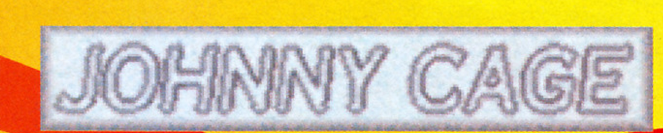
LIU KANG

Después de derrotar al poderoso Goro y poner fin al mandato de Shang Tsung en el torneo, Kang pudo devolver el torneo a su estado original de justicia y ponerlo en manos de los templos Shaolin. Los esfuerzos heroicos de Kang siempre serán recordados. El continuará las tradiciones de los templos Shaolin y restaurarán el verdadero orgullo y respeto de lo que alguna vez fue un gran torneo.



Después de recibir el título de Gran Campeón, Sub-Zero desapareció entre las sombras de donde vino; su único objetivo en el torneo fue... "La destrucción de Shang Tsung", cuyo peor enemigo pagó a Sub-Zero una fuerte cantidad de dinero. Con su misión cumplida, Sub-Zero guardará su fortuna y se retirará de su peligrosa profesión.







Debido a las situaciones de vida o muerte que se dieron durante el torneo, Johnny Cage se dió cuenta de sus vedaderos conocimientos para pelear y de la importancia del torneo. El regresa a Hollywood después de defender su nuevo título como Gran Campeón. Cage planea filmar "Mortal Kombat: The Movie" y sus exitosas secuelas.

SCORPION

Fue destruido por Sub-Zero, él dejó atrás a su esposa y a su hijo, pero le fue permitido regresar a vengar su muerte. Aún con su triunfo en el torneo y su nuevo título como Gran Campeón, el precio que pagó fue muy alto. No podrá volver a ver a su familia y tendrá que vivir para siempre con su secreto.



S O N Y A

La unidad de fuerzas especiales de Sonya fue tomada prisionera por Shang Tsung y la única esperanza para Sonya era el torneo pues Shang Tsung le prometió liberar al equipo entero... sólo si lo ganaba. Su victoria no sólo libró a su unidad, sino también puso fin al Dragón Negro y al poderoso mandato de Shang Tsung en el torneo.



INFORMACION SUPERNESESARIA



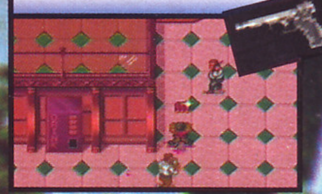
Prepárate porque es hora de perseguir criminales, esquivar balas y escapar de tus enemigos; en una palabra: Acción. True Lies es un juego basado en la película del mismo nombre protagonizada por Arnold Schwarzenegger (un tipo que detesta la violencia y hacer ejercicio).



El juego presenta 16 megas que fueron gastados en balas, sangre, explosiones, gráficas digitalizadas de la película, items, escenarios, música y fuego.
Bueno, mejor empecemos por el principio, pues conocer el juego es básico para tú exito.

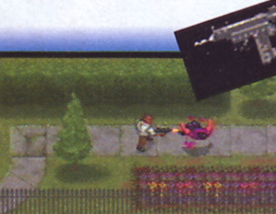
REVOLVER

El arma que más vas a utilizar. No te preocupes por las balas ya que son ilimitadas y cuando se acaban recargas el cartucho.



METRALLETA

Es igual de poderosa que el revolver, pero dispara más rápido. A esta arma si se le acaban las balas.



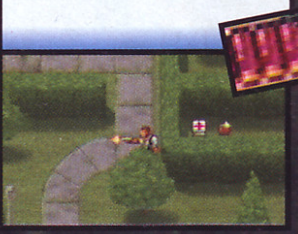
MINAS

Pero no de oro. Cuando alguien las pisa, no queda nada de él. Ten cuidado ya que hay algunas que están escondidas muy bien.



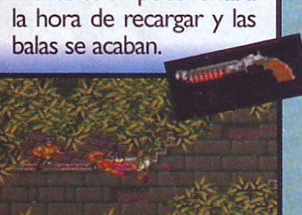
MUNICIONES

Con estas recargas tus armas. No te apures, ya que existen municiones por todos lados.



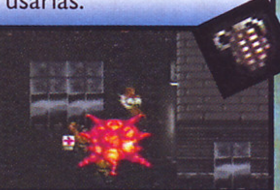
RIFLE

Una de esas armas que son del tipo de Schwarzenegger. Como adivinaste, ésta es la más efectiva de todas las pistolitas, desafortunadamente es un poco lenta a la hora de recargar y las balas se acaban.



GRANADAS

Las puedes arrojar al otro lado de las cajas o paredes y puedes eliminar a varios enemigos a la vez, pero cuidado ya que no eres el único que sabe usarlas.



BOTIQUIN

Recupera tu energía en un 60%. Los botiquines sí escasean, así que ponte atento y úsalos inteligentemente



VIDAS

En realidad parecen herraduras, pero qué se le va a hacer. Búscalas bien, ya que te harán falta.

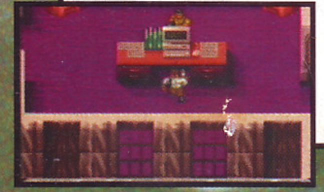


Misiones





Tu búsqueda dará inicio en una lujosa mansión donde se está dando una fiesta y a la cual han asistido personas adineradas y famosas. Tu objetivo es avanzar por la residencia y abrirte paso entre los guardias de seguridad, elimínalos sin importar cuántas balas uses, teniendo cuidado de no dañar a los invitados: todo esto con el propósito de encontrar la computadora y conectar el modem para que tu compañero pueda obtener toda la información acerca de Aziz (tu rival). Claro que no será tan fácil como preguntarle a los invitados o camareros dónde está el estudio, ya que al ser gente de "La alta sociedad" estarán muy ocupados como para pelarte, además la casa está infestada de guardias que al verte te querrán dar una lección.

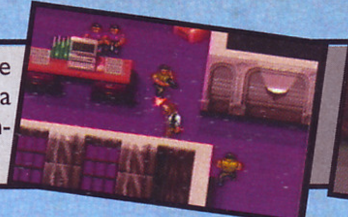


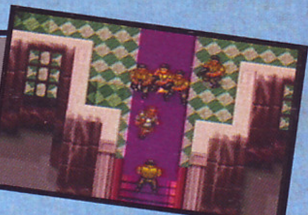
Afortunadamente por ser el 1er. nivel, la energía y las vidas están por todos lados y en donde menos te lo esperes.





Y si encontrar la computadora te resulta difícil, imagínate lo que te espera cuando intentes encontrar la salida (que no se encuentra en donde empezaste). Mientras te pierdes por la gigantesca mansión, eso sin contar con que se ha reforzado la seguridad.

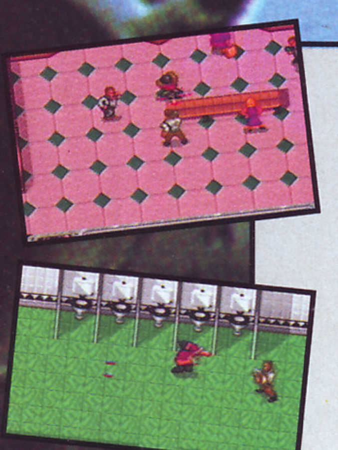




Pero tu aventura no termina aquí, ya que al salir de la mansión tu compañero te espera al final del camino (¡qué concha!) el cual está lleno de peligros y de soldados escondidos entre los árboles y de gente que baja con esquies para tratar de borrarte del mapa. Afortunadamente el camino es de bajada por lo que avanzarás más rápido, y tu habilidad hará que tus seguidores no te vean ni el polvo (o en este caso ni la nieve).







Tu siguiente misión es encontrar a Aziz que se encuentra en el centro comercial. Aquí abunda la gente, así que ten cuidado de no dañar a alguien, ya que eso ocasionaría que perdieras vidas. En este nivel la situación es un poco más difícil, porque tus enemigos traen granadas y metralletas de a montón, por lo que tendrás que ser muy hábil si quieres seguir vivo y continuar con tu misión. Para eliminar al enemigo de este nivel, es necesario que lleves el rifle, así que busca bien. ¡Por cierto! la batalla contra el jefe de esta misión se desarrolla en un lugar que todos conocemos bastante bien, pero desafortunadamente el espacio será muy pequeño y la situación podría volverse un poco difícil si no te apuras a eliminar puertas por donde salen tus enemigos.

Ayudate con este mapa en el nivel 2

Por estar jugando con el tipo del baño, Aziz huyó, así que tendrás que buscarlo en el parque de donde escapó mientras te divertías. En esta parte hay malos bien escondidos en los árboles, así que ten cuidado ya que podrían soprenderte. En este nivel conocerás a un nuevo personaje que te hará ameno el rato, ya que es difícil eliminarlo, y no creas que te vamos a decir que es más fácil eliminarlo si tú estás del otro lado de los arbustos y le puedes arrojar una granada aprovechando ésta para eliminar a más enemigos si es que están cerca.

En esta parte del juego casi no hay civiles, así es que no tendrás que preocuparte mucho por ellos, sino que será mejor que pongas atención en encontrar las llaves que abren las rejas y en cuidarte de que no te rodeen varios enemigos. Después de recorrer todo el parque te encontrarás con un sujeto bien dotado de armas y energía que te hará la vida de cuadritos y en el que tendrás que ser muy hábil si quieres seguir viviendo.

Después de haber sobrevivido al nivel anterior, te espera otro más divertido ya que aquí el piso está tapizado de minas (las cuales puedes utilizar a tu favor) y existen enemigos protegidos por cajas que aprovecharán su situación para arrojarte granadas y dispararte con metralletas. Este nivel es muy divertido, ya que además de tener que soportar los constantes ataques de los malos, tendrás que correr por las vías del tren para llegar a otro lado, y si no eres rápido te bajarán una vida de golpe.

Este nivel también cuenta con algunos lugares secretos con items valiosos, así que busca bien y no te dejes engañar.

Hasta aquí te podemos ayudar, ya que no queremos quitarle el sabor a todas las sorpresitas que te esperan, como tipos bien escondidos entre los matorrales del último nivel. Pero no te preocupes, porque cuentas con la opción de passwords que te harán fácil tu tarea.

True Lies es un buen juego para los amantes de la acción y laberintos no tan difíciles. Tiene buena movilidad y la música es buena, así como las gráficas. Un juego con un reto nada fácil que te tomará varias horas para que puedas terminarlo.

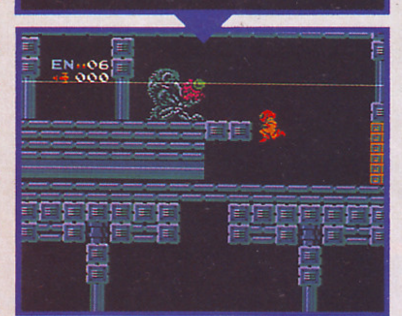


AQUÍ ESTÁ LO QUE TE HABÍAMOS PROMETIDO, UN GRAN ESPECIAL, QUE SABEMOS, ESPERABAS HACE BASTANTE TIEMPO. AQUÍ ENCONTRARÁS LOS MEJORES CÓDIGOS PARA LAS TRES ACTUALES CONSOLAS DE NINTENDO. ESPERAMOS QUE TE SEAN DE GRAN AYUDA.

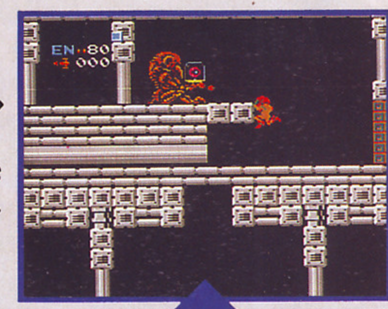
METROID™

Un gran clásico de NES lleno de pasajes ocultos e implementos que vas tomando a lo largo del camino.

PASS WORD
070000 000000
0K03ε0 0000HP



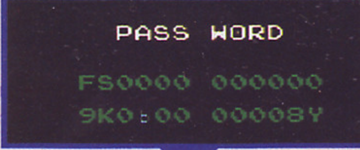
Comienzas con Round Ball (para hacerte bolita) Missile (cinco para abrir las puertas rojas) y Long Beam (para que tu disparo tenga mayor alcance).

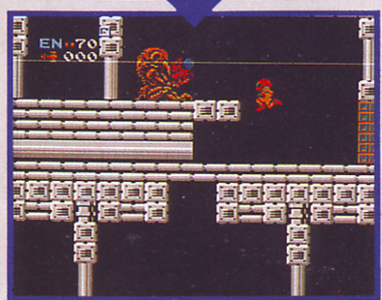


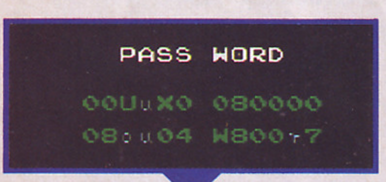
PASS WORD
0×W000 000000
0AW340 0000N

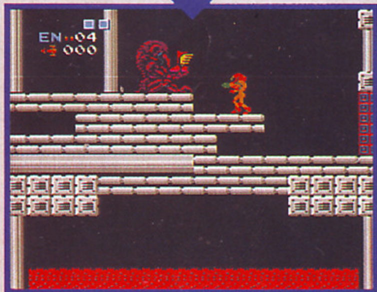
Agrégale un tanque de energía y bombas.

Agrégale Ice Beam (para congelar a los enemigos)

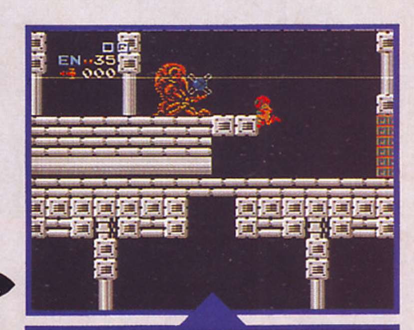

PASS WORD
FS0000 000000
9K0:00 00008Y




PASS WORD
00UuX0 080000
08:u04 W800-7



Agrégale un tanque de energía más y High Jump (para saltar más alto).



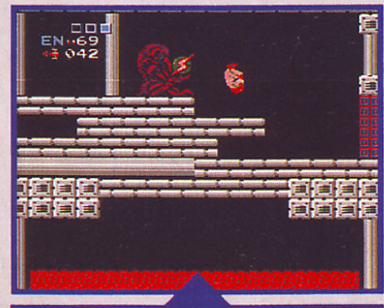
PASS WORD
FSSW04 000004
BS0Im4 0000A

Agrégale varia (es una armadura que disminuye el daño de los enemigos y lava a la mitad)

PASS WORD
3t---- 000001
5-Fn-3 0000J

Agrégale más misiles, un tanque de energía y Wave Beam

Comienzas en Norfair con más misiles, un tanque de energía más y Screw Attack (para eliminar a los enemigos cuando saltas girando).



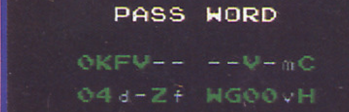
PASS WORD
00FV-- mS0000
04R--H m800vD

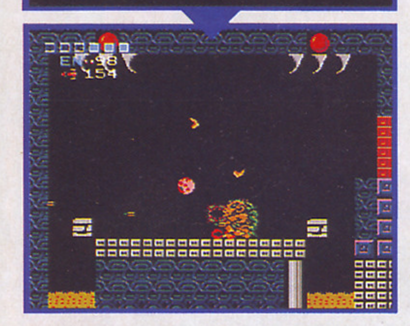


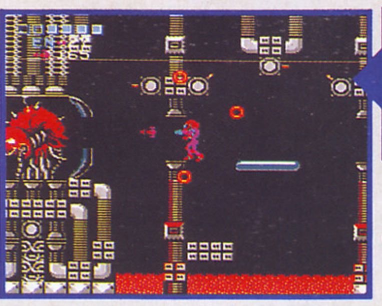
PASS WORD
027--- --0V06
02J-Av-0600--

Comienzas en la escena de Kraid con más misiles, 2 tanques de energía más y Ridley ya está eliminado.

Agrégale más misiles además que Kraid ya está eliminado.







PASS WORD

F----- V--y34

×--BG0 00B0AI

Comienzas en la última escena con 255 missiles y Ice Beam para ya solamente destruir Mother Brain

Comienzas en la segunda vuelta.

PASS WORD

00WX00 2W0000

41VW00 0000w0



PASS WORD PLEASE

JUSTIN BAILEY

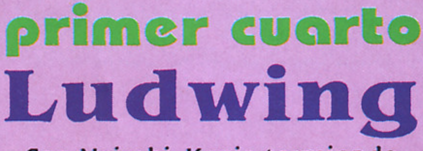
Usando el password JUSTIN BAILEY (el segundo renglón llénalo de espacios) comienzas con Samus en Nolfair con 5 tanques de energía, 255 misiles, el Screw Attack, High Jump Boots, Wave Beam y Bomb; además Samus no estará usando su traje.

MARIO IS MISSING!





En este juego es el turno de Luigi de rescatar a su hermano; he aquí los passwords de este juego:



primer cuarto

Ludwing

Con Roma, Italia terminado

The Colosseum



Con Beijing, China terminado

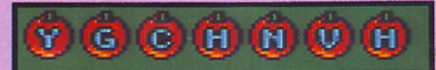


The Great Wall of China

5 V V 7 L 6 V

Con Nairobi, Kenia terminado

5 5 F J 3 F 0





Con Moscú, Rusia terminado



The Kremlin



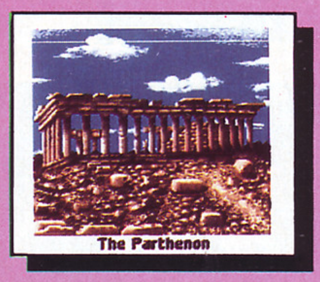
Maasai village

Con San Francisco, U.S.A. terminado



The Golden Gate Bridge

segundo cuarto Lemmy





Con Atenas, Grecia terminado



F Z S 2 3 M J

Con Buenos Aires, Argentina terminado





Con Sidney, Australia terminado



Con Ciudad de México, México terminado

6 T 0 J P P D



Con París, Francia terminado





tercer cuarto Roy



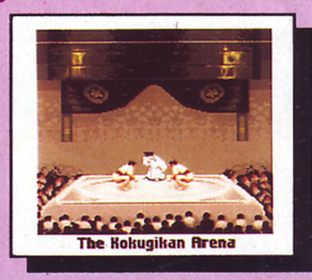
Y B V 5 P 7 4

Con New York, U.S.A. terminado



5 W V 2 5 Z 7

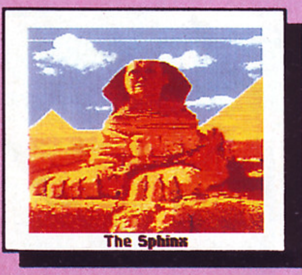
Con Río de Janeiro, Brasil terminado



5 F 4 Q P R R

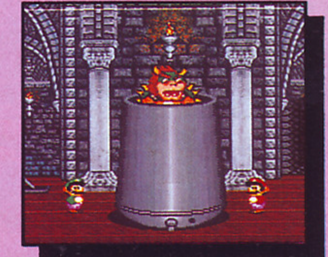
Con Tokio, Japón terminado

Con El Cairo, Egipto terminado







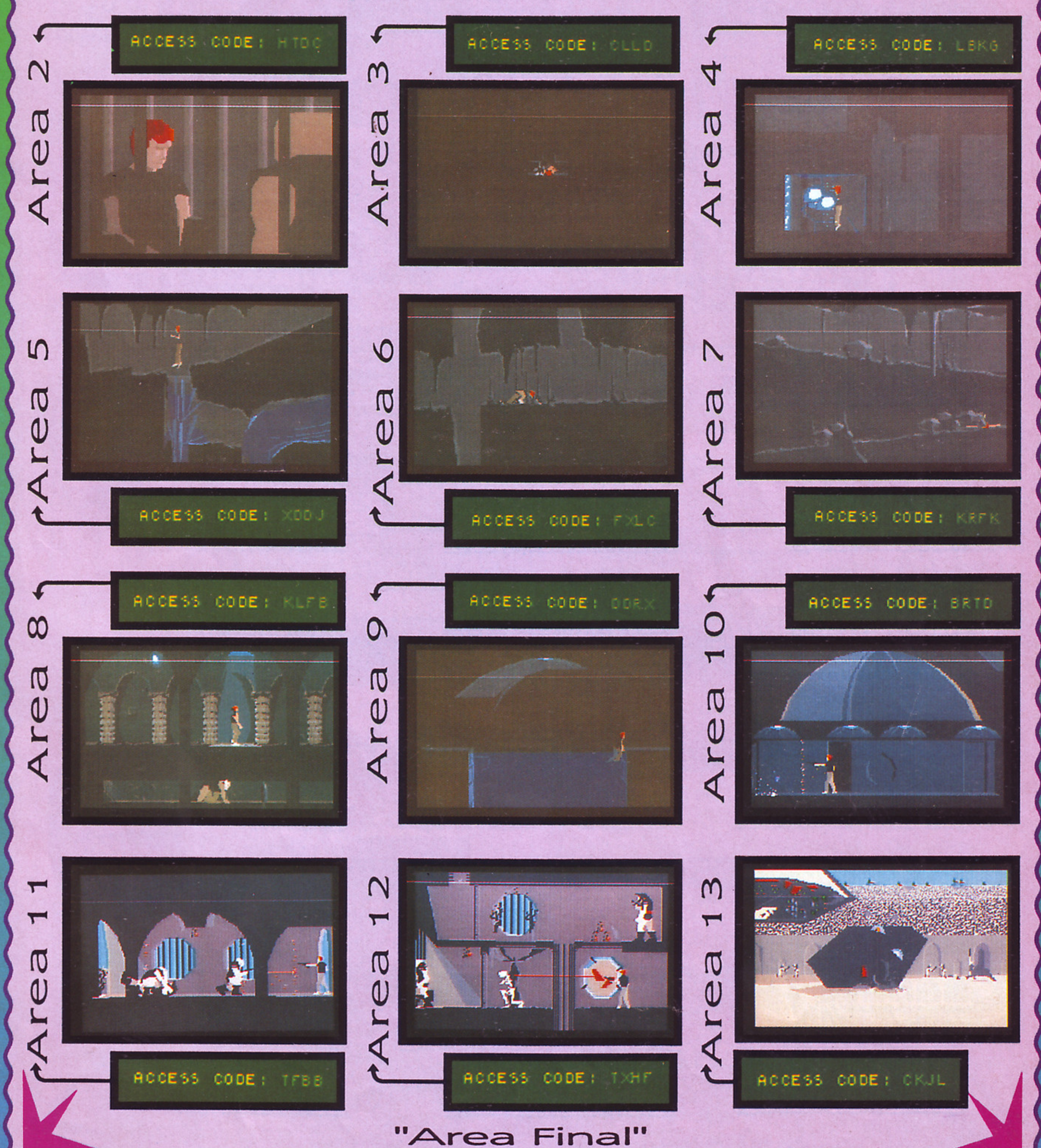


Password para el final



OUT OF THIS WORLD™

Out of this World fue un juego muy innovador cuando hizo su aparición hace ya un tiempo, en computadora y luego en SNES, este es un juego un tanto complicado porque necesitas de mucho ingenio para resolver algunos problemas, por eso si estás atorado en alguna parte del juego puedes usar algunos de los passwords que a continuación te damos:



"Area Final"



El primer Mega Man para Game Boy es más que una conversión, una combinación de Mega Man y Mega Man II de NES ya que incluye 4 jefes de cada versión y personajes nuevos.

Cut Man eliminado

Ice Man eliminado

Elec Man eliminado

Fire Man eliminado

Más Cut Man eliminado

Más Elec Man eliminado

Más Ice Man eliminado y así llegar al castillo del Dr. Wily.

PRINCE of PERSIA®

Prince of Persia fue de esos juegos de los que marcan tendencias de programación a seguir; antes de llegar al SNES pasó por diferentes sistemas pero muchos dicen que la versión de SNES es excelente; a continuación te damos los passwords para los 20 niveles del juego; verás que te damos dos passwords diferentes por esceña, uno es de "seguro" pues tienes el máximo de energía a partir de la cuarta escena y el otro es para expertos pues sólo tendrás un máximo de 4 botellas pero con mucho tiempo de sobra.

SEGURO

PARA EXPERTOS

ESCENA 2



PASSWORD:MR1YRRN

PASSWORD:MR1YRRN

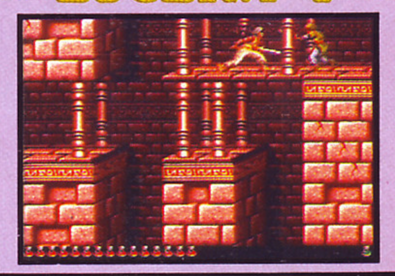
ESCENA 3

PASSWORD:B6LLB24

PASSWORD:397N3B4



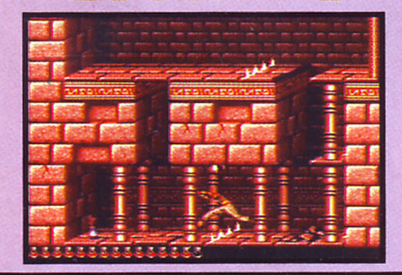
ESCENA 4



PASSWORD:4ZNQTZN

PASSWORD:9CVQT2R

ESCENA 5



PASSWORD:QJ61DTR

PASSWORD:LL81LGB

ESCENA 6

PASSWORD:ZNK7LSG

PASSWORD:M3PNRX9



ESCENA 7



PASSWORD:QP813SN

PASSWORD:T2X5W49

ESCENA 8



PASSWORD:4KXQ35N

PASSWORD:MFX5TD9

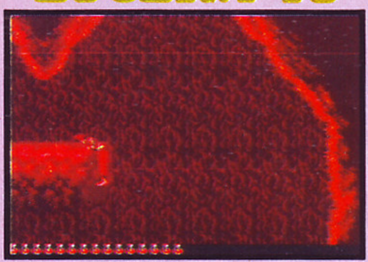
ESCENA 9



PASSWORD:771XWP2

PASSWORD:TL1Z+!B

ESCENA 10

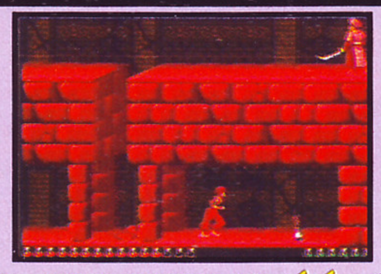


PASSWORD : HN74L39

PASSWORD : VT74D7R

PASSWORD : G8QXDFG

PASSWORD : TF1XRZ2



ESCENA 11

ESCENA 12



PASSWORD : 8PN63MX

PASSWORD : 9MJKWZ4

ESCENA 13

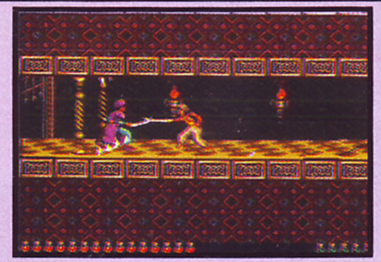


PASSWORD : 7Q4X+Q2

PASSWORD : TD8ZD+B

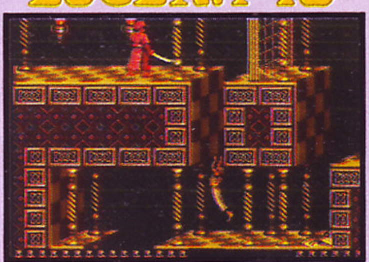
PASSWORD : HGPPDR!

PASSWORD : 93HPB59



ESCENA 14

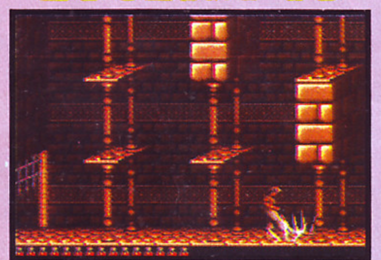
ESCENA 15



PASSWORD : G6HK+9Z

PASSWORD : 3C48BHN

ESCENA 16

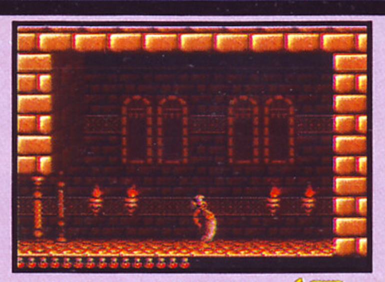


PASSWORD : H44PWNZ

PASSWORD : 9X2S+3

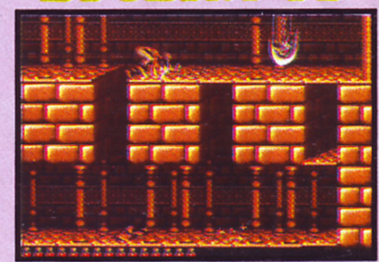
PASSWORD : 7GJGF4!

PASSWORD : BYTTVMX



ESCENA 17

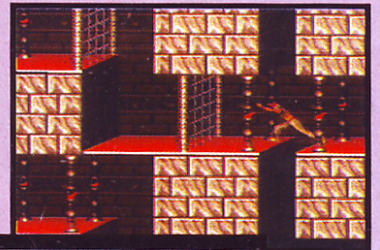
ESCENA 18



PASSWORD : H5Q72DV

PASSWORD : VJWDFF9

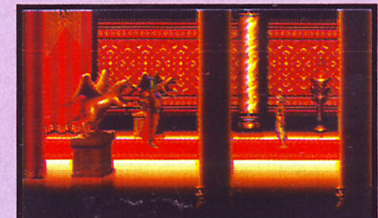
ESCENA 19



PASSWORD : 7K15277

PASSWORD : T8WDVK2

ESCENA 20



PASSWORD : H477ST7

PASSWORD : V6WWF27

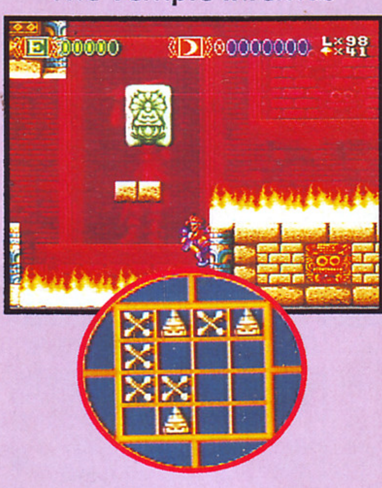


Sky es un joven guerrero y Mago que debe cumplir una misión muy importante: la de derrotar a Ashura quien ha secuestrado a la hechicera Arianna con un fin extraño; pàra poder rescatarla Sky debe pasar 2 islas enteras y así llegar al castillo de Ashura; estos passwords que a continuación te damos te servirán mucho sobre todo de la tercera escena en adelante.

ESCENA 2
Faltine's Woods



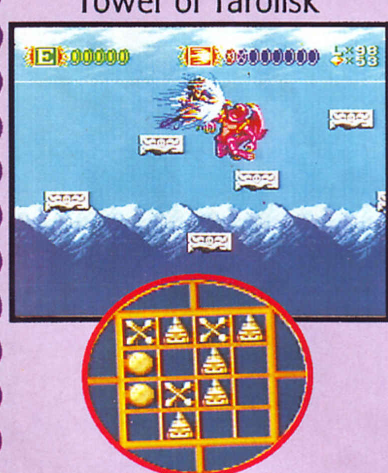
ESCENA 3
The Temple Infernus



ESCENA 4
Cliff of Peril



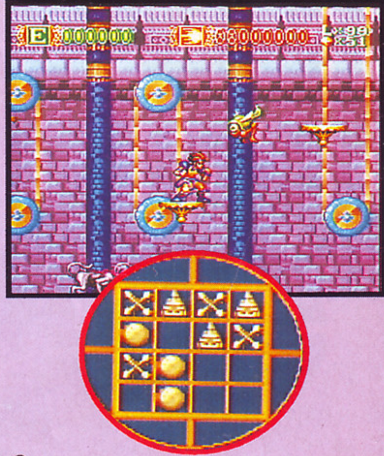
ESCENA 5
Tower of Tarolisk



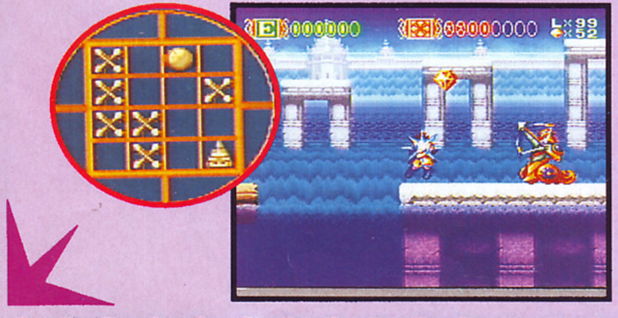
ESCENA 6
Gateway to the Eastern Planes



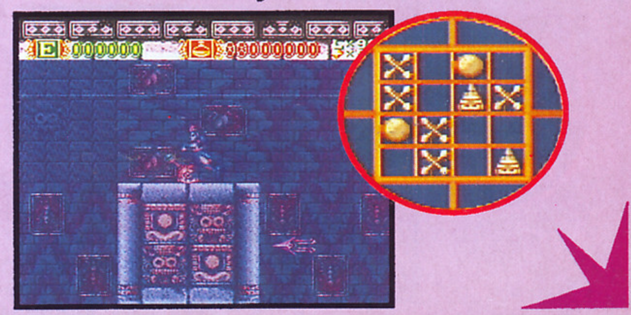
ESCENA 7
Petrolith Castle



ESCENA 8
The Falls of Torment



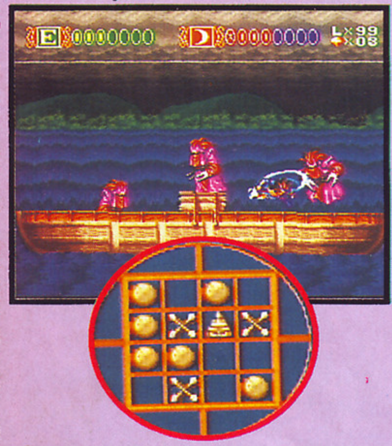
ESCENA 9
Lair of Kharyon



ESCENA 10
Sand rivers of Shirol

ESCENA 11
Gateway of eternal Storms

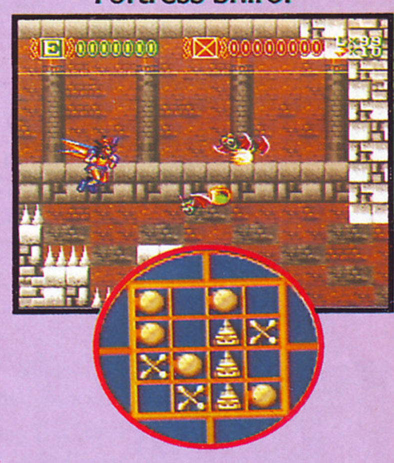
ESCENA 12
Ship to Nowhere



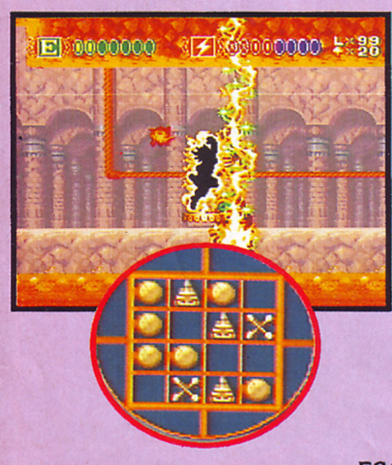
ESCENA 13
Storm fortress of Kh'lar



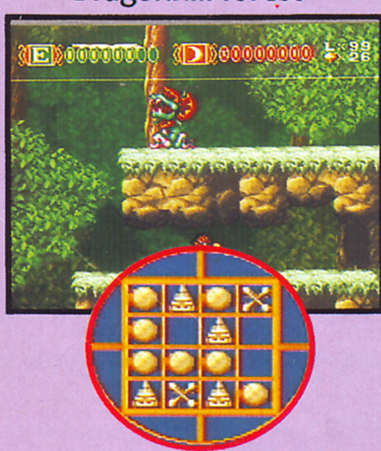
ESCENA 14
Fortress Shirol



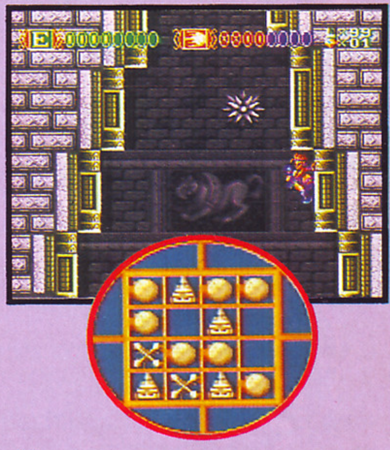
ESCENA 15
Caverns of Shirol



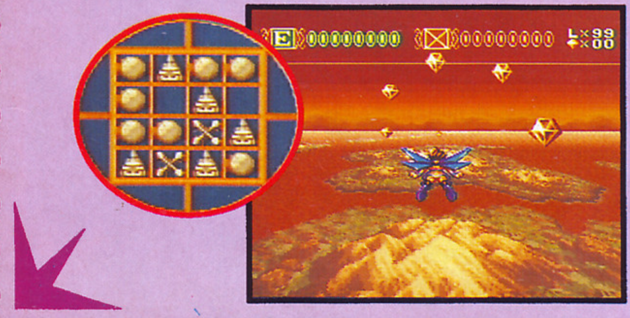
ESCENA 16
Dragonhill forest



ESCENA 17
The Great Tower



ESCENA 18
Shrine of Destiny



ESCENA 19
Raglan's Citadel



SPARKSTER™

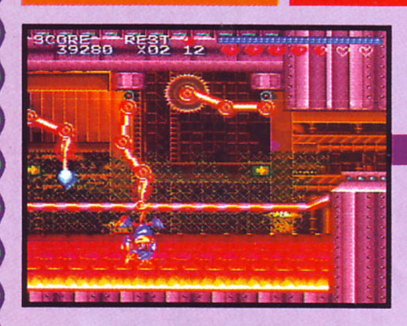
Sparkster es otro de esos grandes juegos de Konami que tiene password, el cual es muy especial pues te guarda la escena, la dificultad y el número de continues; cada password que a continuación te daremos tiene el máximo de continues permitidos al continuar dependiendo la dificultad.





VERY HARD

2 ESCENA

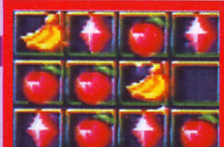






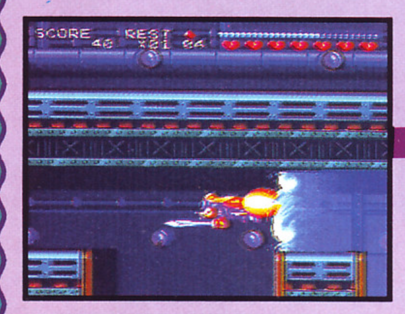
ESCENA 3





4 ESCENA





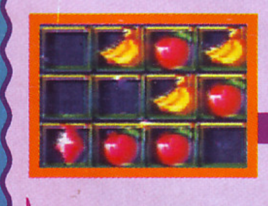


ESCENA 5






6 ESCENA







ESCENA 7

ESCENA 8

ESCENA 9

CASOS Y COSAS DEL MUNDO DE LOS PASSWORDS

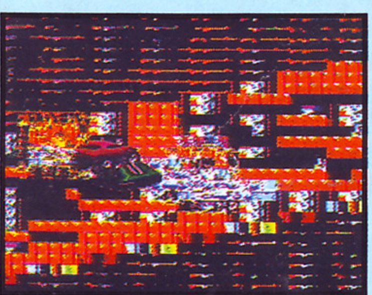
Rock & Roll Racing

En la opción de password pon la clave:



Con este passwords encontrarás cosas muy curiosas, por ejemplo: te ponen a Rip como enemigo principal y local del planeta y también como competidor normal de cada pista. La pista de carrera no tiene camino visible, los autos explotan en la línea de meta y aunque los autos contrarios tomen la delantera, siempre tendrás el primer lugar, los modelos y diseños están en pleno desorden, uno de los autos tiene un costo de 480,400 y el mejor auto te lo venden en 130,000.



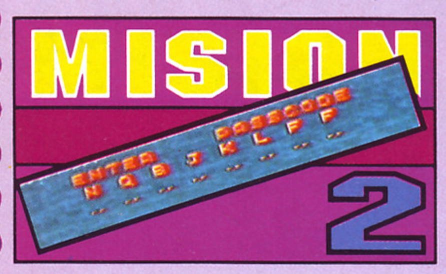


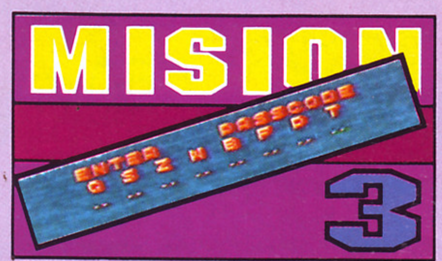


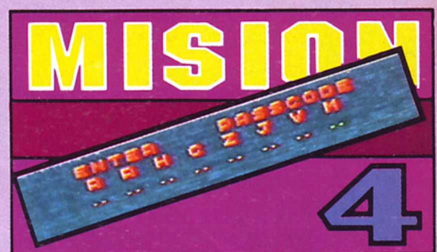
Carlos Adrián Martinez Huerta

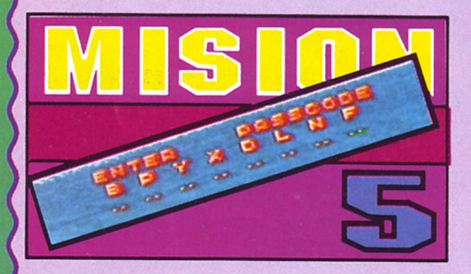


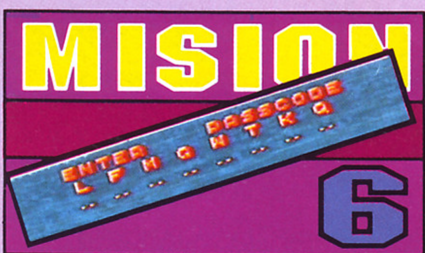
Sin lugar a dudas Turn and Burn es uno de los mejores juegos de combate Aéreo y uno de los trabajos más brillantes que ha hecho Absolute, sin embargo también es un juego con un buen nivel de dificultad, así que si tú te has quedado atorado en alguna misión te damos todos los passwords para que puedas terminar este juego.

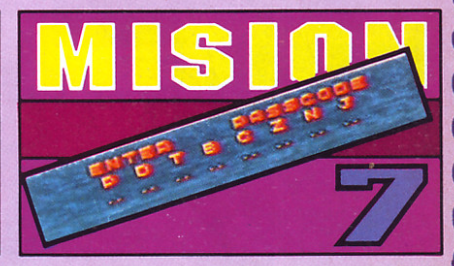


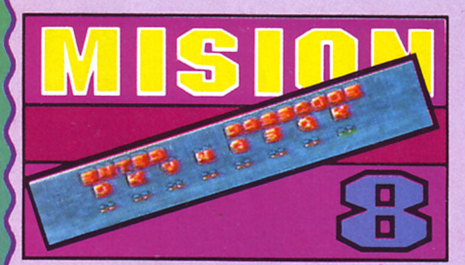


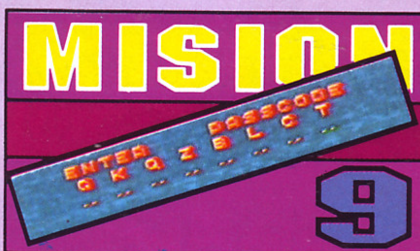


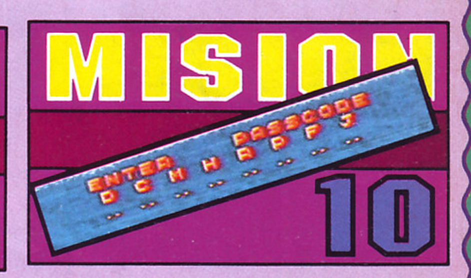


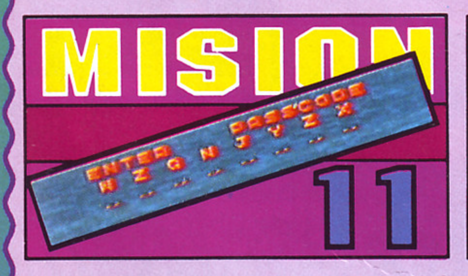




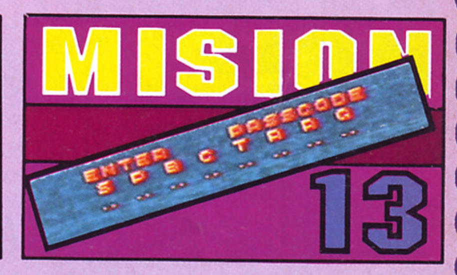






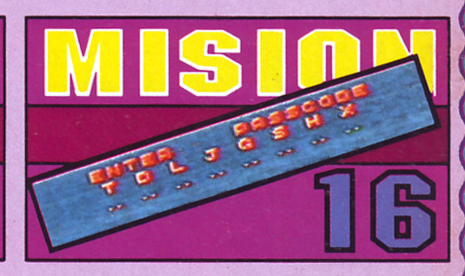














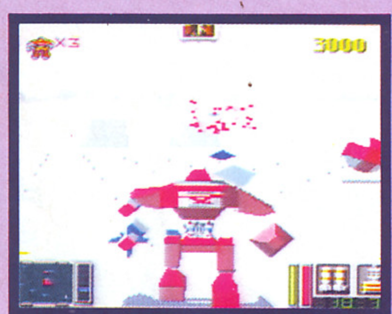


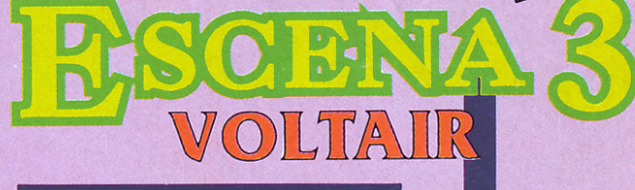
Vortex es un muy buen juego de Electro Brain, con mucha acción y también muy difícil, así que si te encuentras atorado en alguna escena aquí te damos todos los passwords para que puedas seguir avanzando en este juego:

Escena 2

CRYSTON







Escena 3

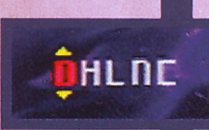
VOLTAIR

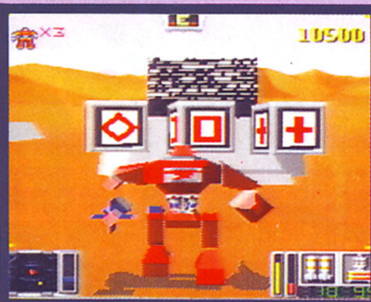




Escena 4

THERMIS







Escena 5

MAGMEMO





Escena 6

VORTEX 2





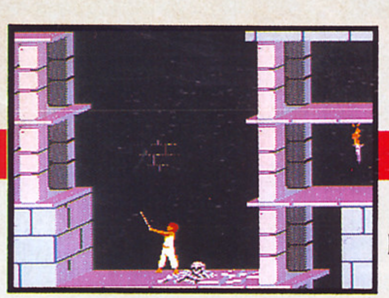
Escena 7

TRANTOR





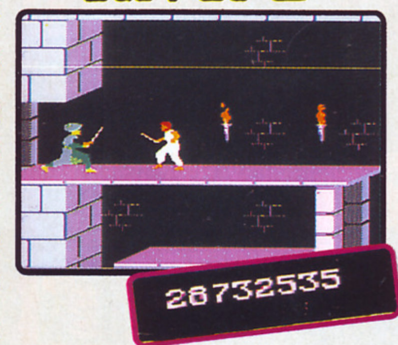
Prince of Persia



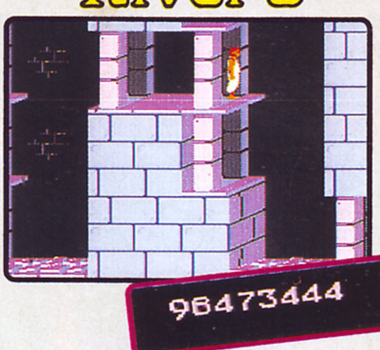
Esta versión para NES fue muy similar a la de computadora.



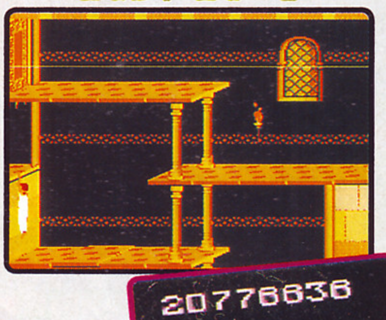
Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



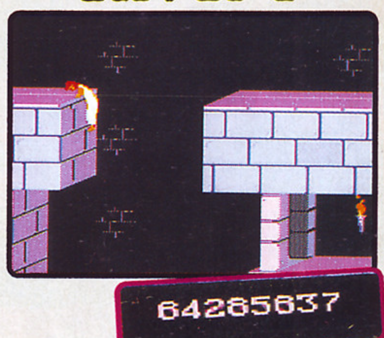
Nivel 5



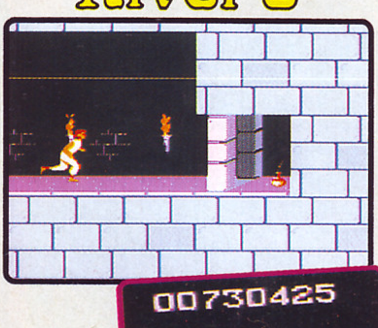
Nivel 6



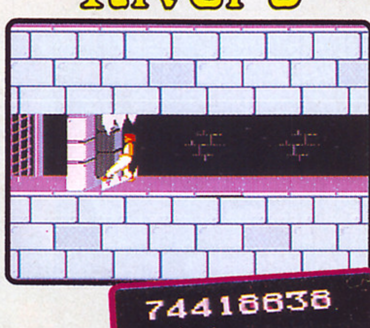
Nivel 7



Nivel 8



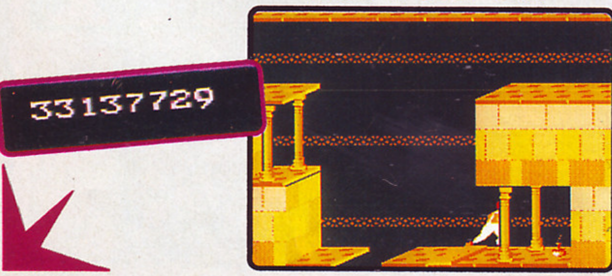
Nivel 9



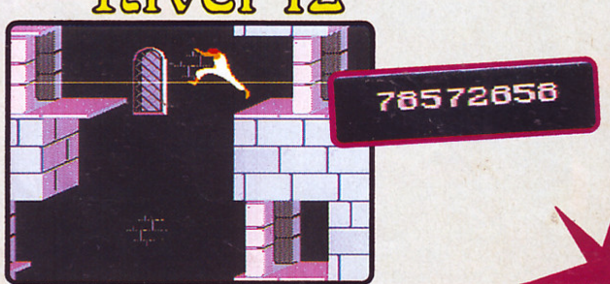
Nivel 10



Nivel 11



Nivel 12





En Joe & Mac 2, tu objetivo al controlar a este par de cavernícolas, es recuperar la corona mágica de tu tribu que fue robada por Gork, para eso tendrás que recuperar las piedras arcoiris; en tu camino pueden suceder muchas cosas como ganar dinero, remodelar tu casa o hasta casarte, estos passwords que a continuación te damos te permitirán tener muchas de estas opciones.

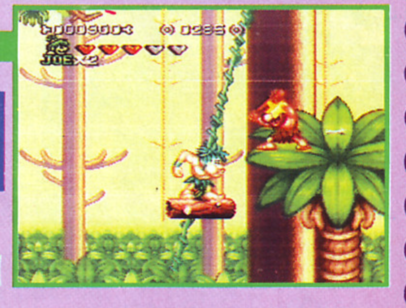
CON JOE

CON JOE & MAC

The Deep Tropics

HDMF GQJT KGRK CQBB

HDMD JRHS CFTK CKCB





The Snowy Rockies

GRJL KBLG JPDR HHCB

KBRK LKFP CDLC GNDB



Murky Swampland

KGRF NFJP KCBC GGFB

KBRT QHFR CFBC GPFB

The Scarlet Carpet

RFGL JTCD QDMS FSDB

MDNS JSGC MBDG JBGB



Kali Village

MJND BNCS TBDJ JJFB

DSKM NGHJ KPNC KPGB

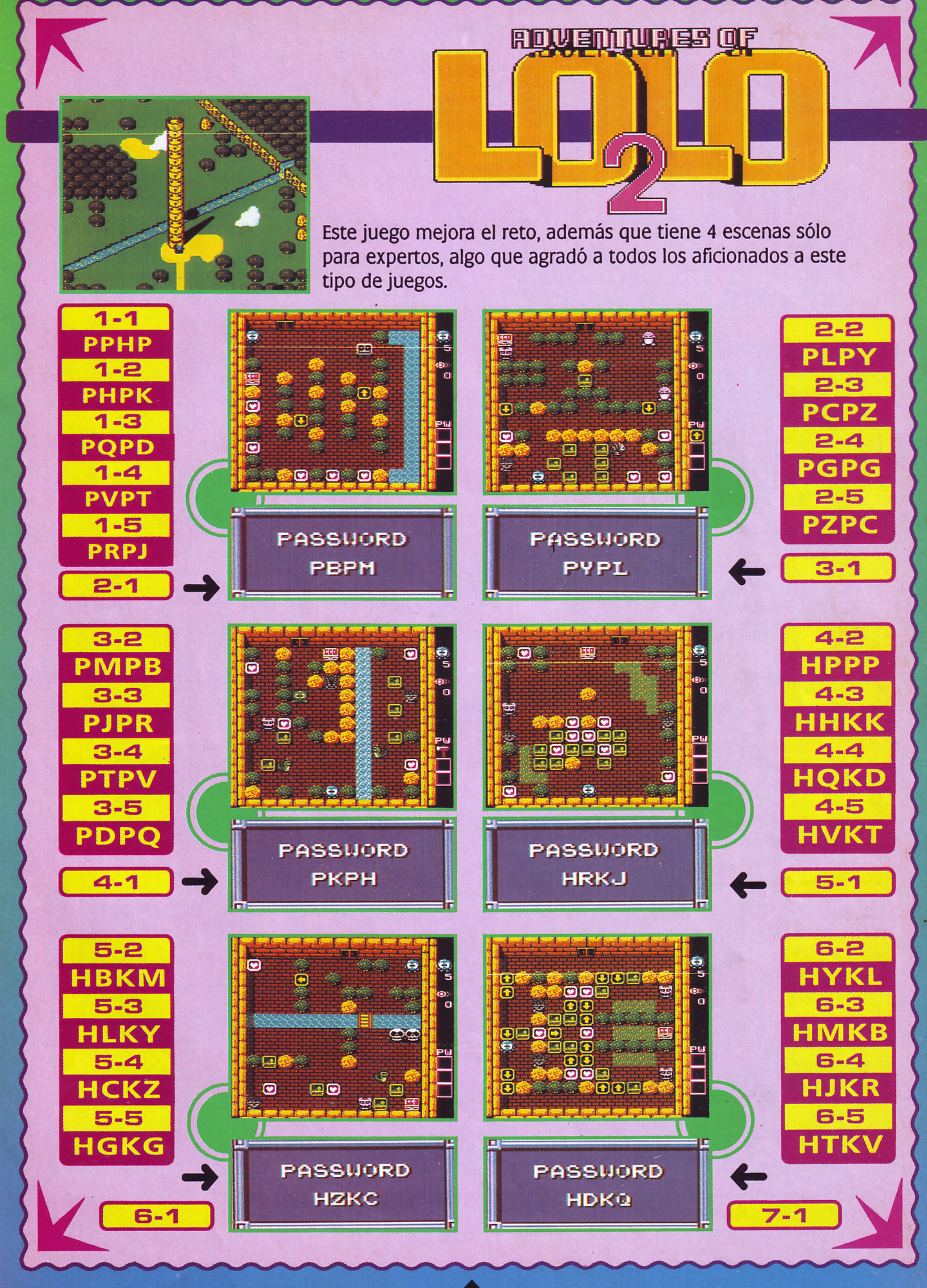


Gork's Lair

MHDQ FDPS NJTP BGFB

JRFR PHMS JNLC DNGB

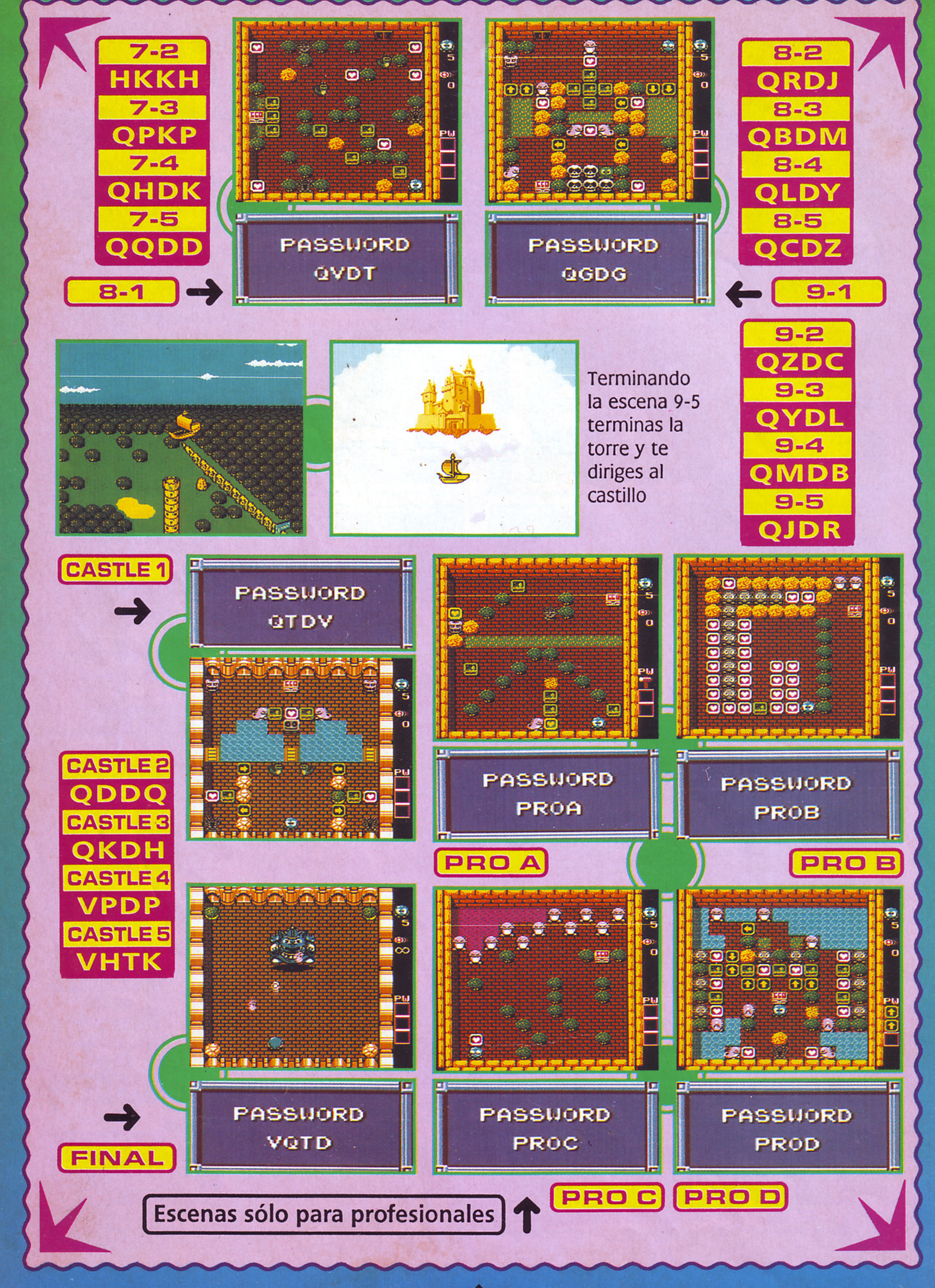




ADVENTURES OF LOLO 2

Este juego mejora el reto, además que tiene 4 escenas sólo para expertos, algo que agradó a todos los aficionados a este tipo de juegos.

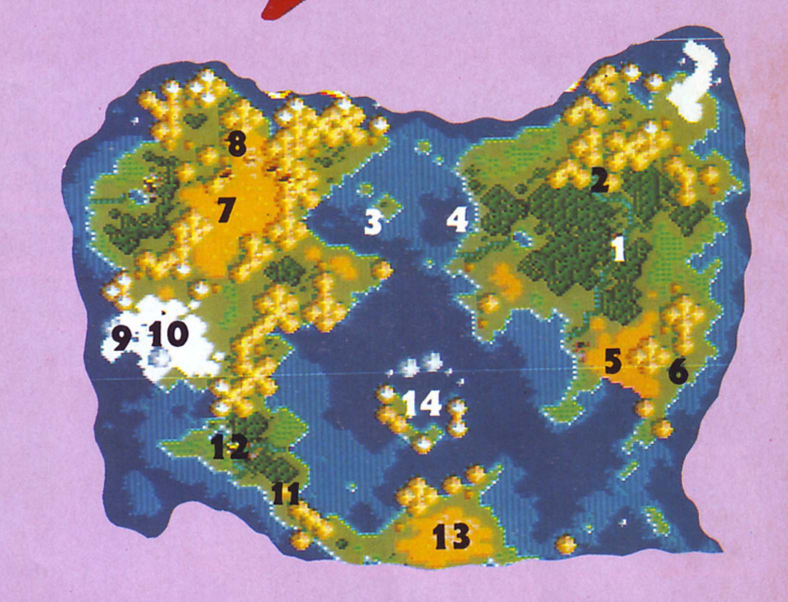
Escena	Password
1-1	PPHP
1-2	PHPK
1-3	PQPD
1-4	PVPT
1-5	PRPJ
2-1	PBPM
2-2	PLPY
2-3	PCPZ
2-4	PGPG
2-5	PZPC
3-1	PYPL
3-2	PMPB
3-3	PJPR
3-4	PTPV
3-5	PDPQ
4-1	PKPH
4-2	HPPP
4-3	HHKK
4-4	HQKD
4-5	HVKT
5-1	HRKJ
5-2	HBKM
5-3	HLKY
5-4	HCKZ
5-5	HGKG
6-1	HZKC
6-2	HYKL
6-3	HMKB
6-4	HJKR
6-5	HTKV
7-1	HDKQ



Terminando la escena 9-5 terminas la torre y te diriges al castillo



Act-Raiser 2 es uno de los juegos con mejores gráficos y música que se han hecho para el SNES (y ni hablar de dificultad...) aquí tú viajas en tu castillo en el aire y debes visitar varias tierras en problemas; aquí te vamos a dar los passwords en los 3 diferentes niveles de dificultad y la escena que indicamos junto a los passwords es a la que te recomendamos ir para tener un buen orden.



1.- Diligence: Game Start

Clasificación de passwords:
EASY = AMARILLO
NORMAL = NARANJA
HARD = ROJO

2.- Benefic

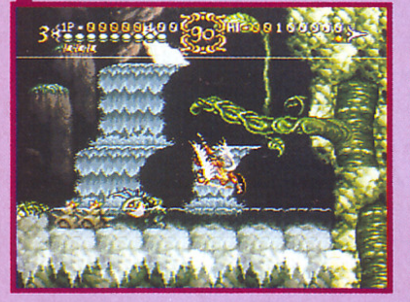
XZKC XBZM XXZD
XZKC XBZM WTHC
XZKC XBZM FSFC

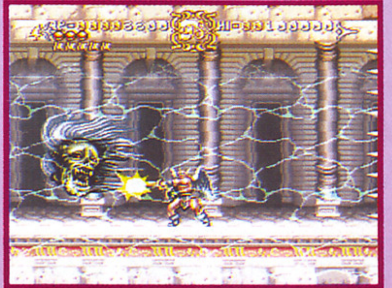
3.- Tortoise Island

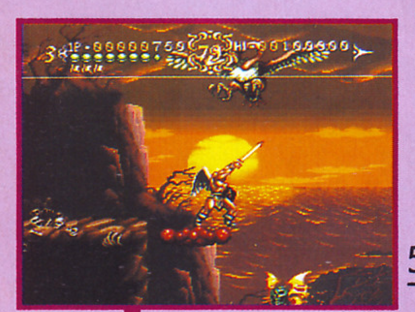
JCLD XYTX SLCS
JCLD XYTX TMCT
JCLD XYTX XXXJ

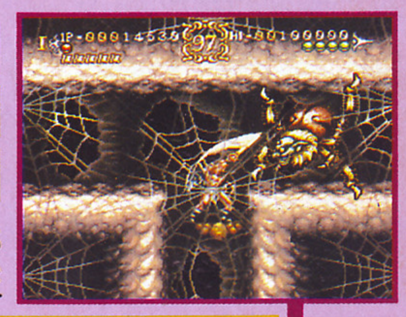
4.- Altheria

MLWK BPZW DTZS
MLWK BPZW YJCW
MLWK BPZW LBPJ









5.- Modero

MMFH MBKC WHWL
MMFH MBKC FFTL
MMFH MBKC HJWP

6.- Demon's Cave

MSCY HKHD KHHY
MSCY HKHD ZFHC
MSCY HKHD BYMF



MFLT CMSP TPTF
MFLT CMSP XWFZ
MFLT CMSP WXJK
7.- Death Field
MFLH MFDS LTYP
MFLH MFDS MXPS
MFLH MFDS PHYX
8.- Almetha
MFMJ PLBW YYJP
MFMJ PLBW LPCX
MFMJ PLBW MSYW
9.- Palace
MFMJ TTLK WSFP
MFMJ TTLK FPTP
MFMJ TTLK HTWT
10.- Palace II
11.- Cratis
MFMJ TWSY FYPX
MFMJ TWSY HMTF
MFMJ TWSY JSHJ
12.- Storm rook
MFXT SHJT BDLY
MFXT SHJT CYTP
MFXT SHJT DLWP
13.- Tower of Souls
14.- Death Heim
MFCL YXKY CJDP
MFCL YXKY DKDS
MFCL YXKY YLZF
Challenge Normal game!
MFCL SYMC MSXF
MFCL SYMC PWWK

BATMAN™
Return of The Joker™

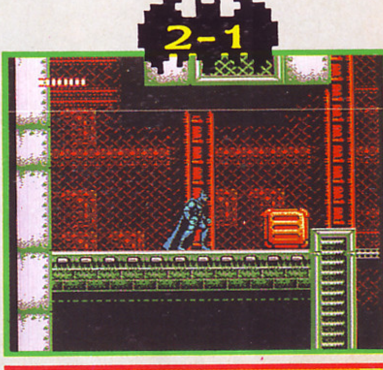
Sunsoft fue uno de los licenciatarios que producía algunos de los mejores juegos para NES y una muestra de ello es este juego que tiene los mejores gráficos, música y acción para 8 bit, aquí tienes los passwords de cada uno de los niveles.



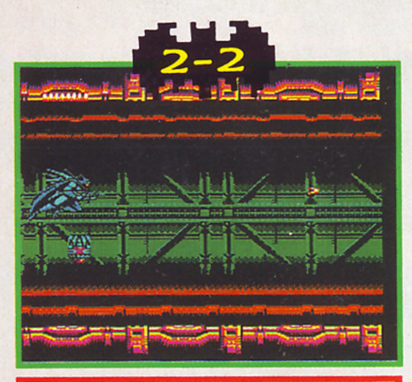








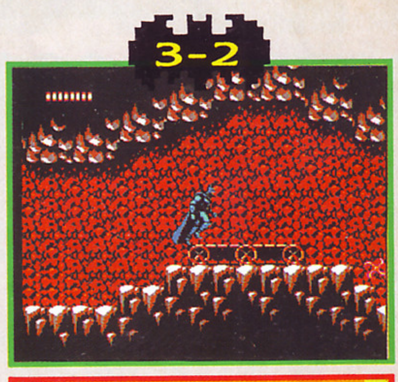








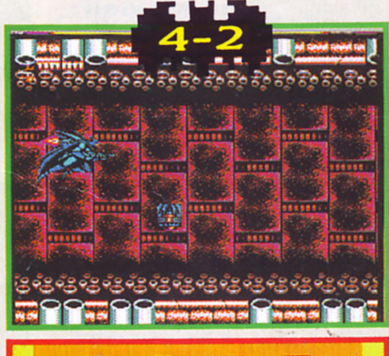




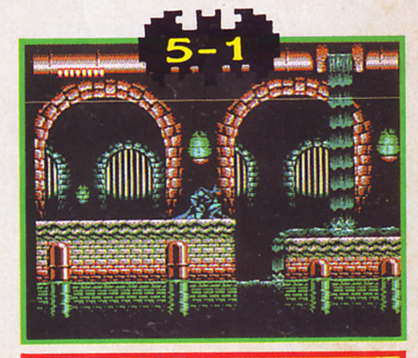




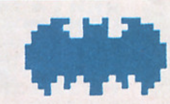




W B Z T



Q G V N



5-2

6-1

K H C N

F F H G

HAHAHAHA HAHA
HA HA HA HA HA HA
HA HA HA HA HA HA HA

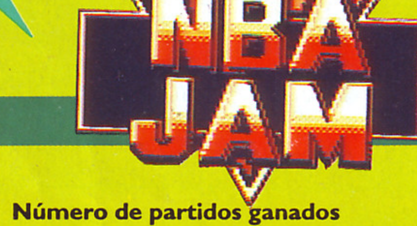
C K Q G

G P Z T

6-2

7-1





Aquí tienes algunos passwords de NBA JAM en su versión de Game Boy

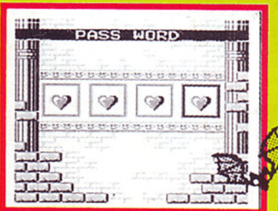
Todos estos passwords entran poniendo el nombre: JOE

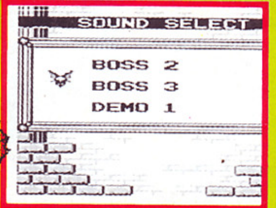
Número de partidos ganados

Nº	Password	Nº	Password	Nº	Password
1	PASSWORD: 4M55FP5 L2KCRM5	10	PASSWORD: 5LCX3BC NFCCTZJ	19	PASSWORD: Z1QYBDV KTHZGFR
2	PASSWORD: XPFXCLC QKLFWCJ	11	PASSWORD: 3PKG3MG V5NG1RJ	20	PASSWORD: NW5G4MG Z2QLW1K
3	PASSWORD: BNC5FBB NRBCTCJ	12	PASSWORD: RHZY5DV FJFVL3Q	21	PASSWORD: XQT5445 N3ZFK1T
4	PASSWORD: VQGZF3Z RP31XYL	13	PASSWORD: 1VCX5BC NQYCT3J	22	PASSWORD: QPR1BH4 LPCDG1T
5	PASSWORD: 4XC5FBB NPXCTBN	14	PASSWORD: PNG4331 RNV1XTG	23	PASSWORD: ZWFGBLG ZGGLVHK
6	PASSWORD: XQG4C3Z RMT1X2L	15	PASSWORD: YLBV32Y MQTT51G	24	PASSWORD: NF1F4J2 Q1DGL1T
7	PASSWORD: 2NBV32X MP5Y5DG	16	PASSWORD: N5QY4DV FK1QLYR	25	PASSWORD: XXRT4YP HR1YCYR
8	PASSWORD: QMF25LC QM5DWBJ	17	PASSWORD: XKR14J4 LTMDMCT	26	PASSWORD: Q5CDBGX ZXJBT3H
9	PASSWORD: ZH115J3 GSK4ML5	18	PASSWORD: Q3VCBFX PRJ2Q3R	27	PASSWORD: Z354B2W X445R3H

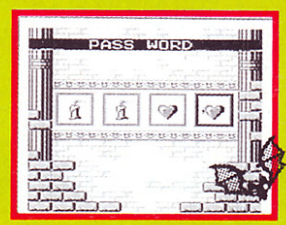


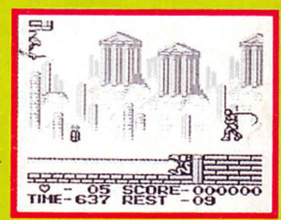
Sin duda alguno es uno de los mejores titulos para Game Boy con gráficos y música que aún comparándolo con algún juego actual son de lo mejor.





Este password es para obtener el Sound Test.

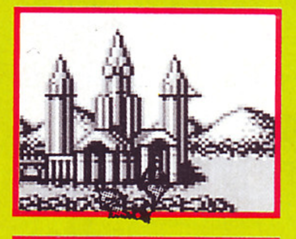


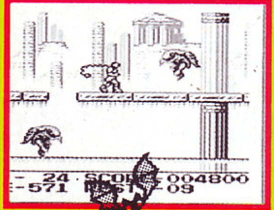


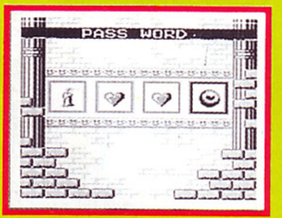
Con este comienzas con 9 vidas. Si quieres iniciar con 9 vidas en escenas avanzadas, primero pon este password, al empezar a jugar, resetea el juego presionando A,B, Select y Start al mismo tiempo. Ahora introduce el password de la escena que quieras y comenzarás con 9 vidas.

Passwords con un solo Castillo Terminado

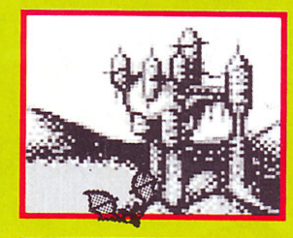
CRYSTAL TERMINADO

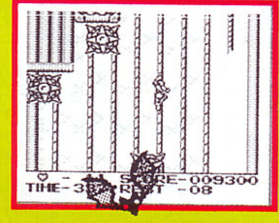


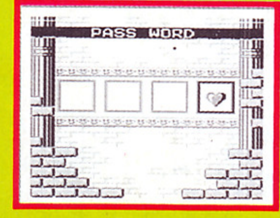




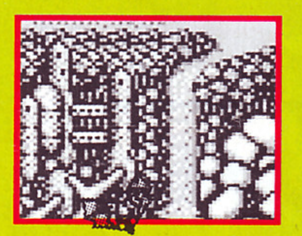
CLOUD TERMINADO

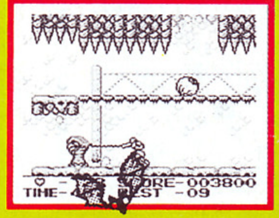


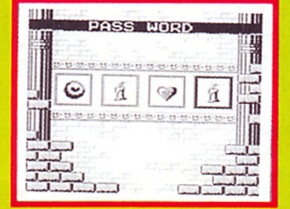




PLANT TERMINADO

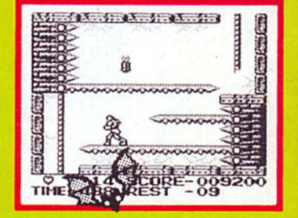


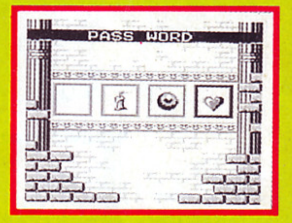




ROCK TERMINADO

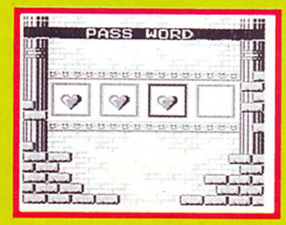




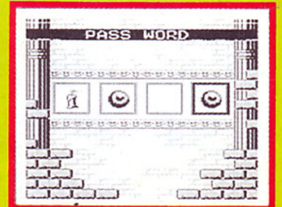


Passwords con Dos Castillos Terminados

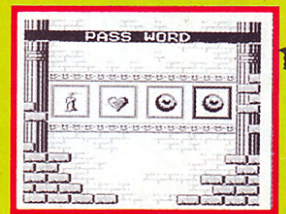
Crystal y Plant terminados



Crystal y Cloud terminados



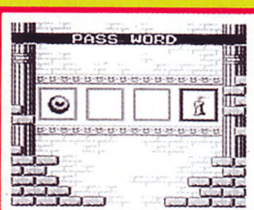
Crystal y Rock terminados



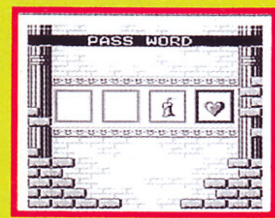


Passwords con Dos Castillos Terminados

Cloud y Plant terminados



Cloud y Rock terminados



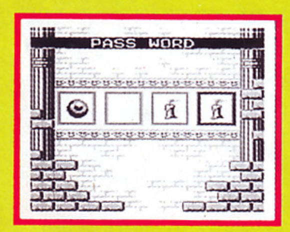
Plant y Rock terminados



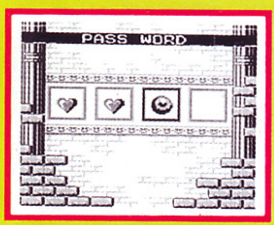
Passwords con Tres Castillos Terminados

O SEA SOLO FALTA UNO PARA SACAR EL CASTILLO DE DRACULA

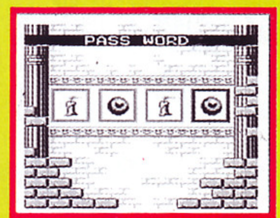
Falta Crystal Castle



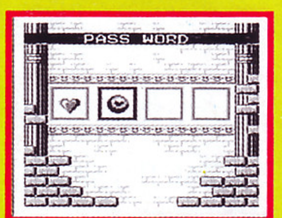
Falta Cloud Castle



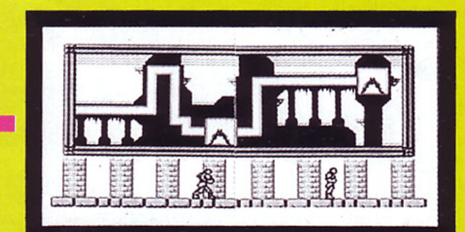
Falta Plant Castle



Falta Rock Castle



Castillo de Drácula

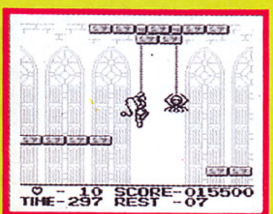


Nivel 1

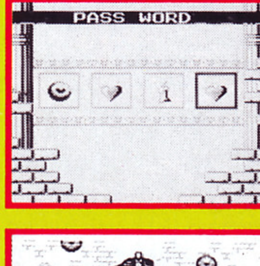


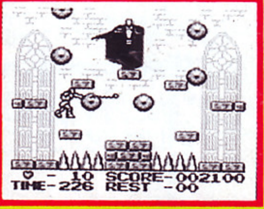


Nivel 2



Directamente con Drácula.



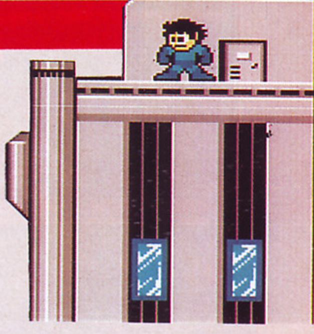


MEGA MAN
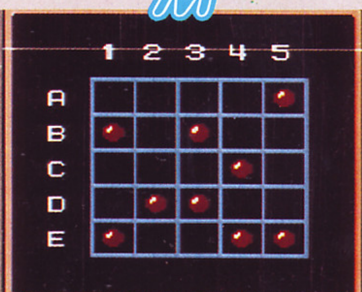




Este fue el primer juego de Megaman con la opción de password. Aquí te damos todos los passwords y cuando decimos todos, es porque también te damos la técnica para que fabriques el password que tú quieras.

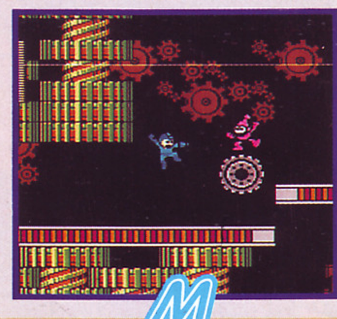


Para comenzar con 4 tanques de energía



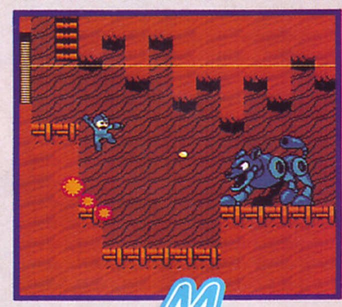


Con lo anterior y la escena de Metal Man terminada



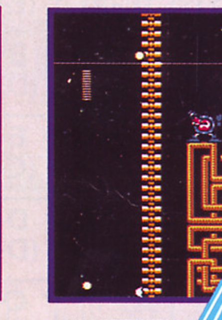
	1	2	3	4	5
A					●
B	●		●	●	
C				●	
D		●	●		
E	●			●	

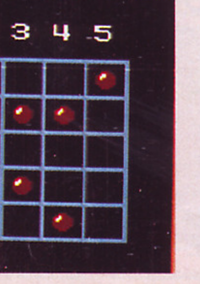
Con lo anterior y la escena de Wood Man terminada



	1	2	3	4	5
A					●
B	●		●	●	
C					
D		●	●		
E	●	●		●	

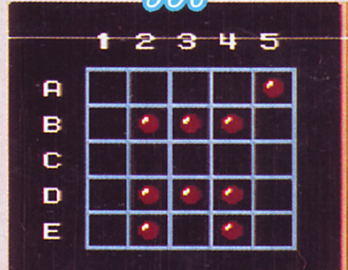
Con lo anterior y la escena de Air Man terminada



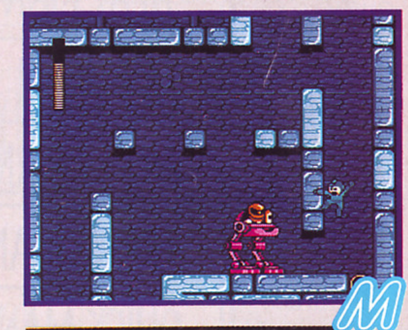


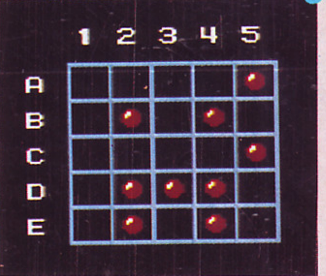
Con lo anterior y la escena de Crash Man terminada



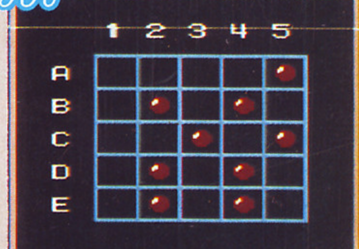


Con lo anterior y la escena de Flash Man terminada



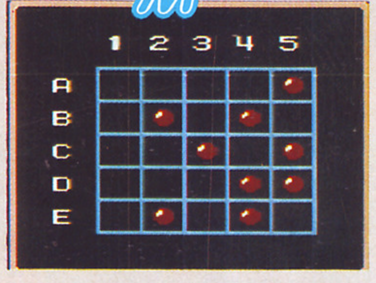




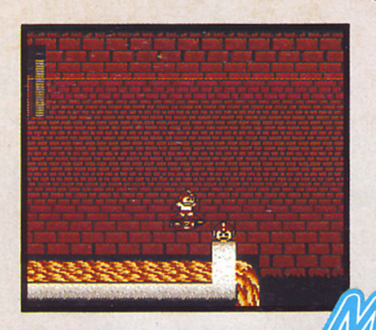


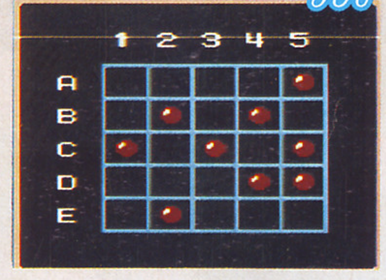
Con lo anterior y la escena de Quick Man terminada





Con lo anterior y la escena de Bubble Man terminada





Con lo anterior y la escena de Heat Man terminada

Así llegas a la fortaleza del Dr. Wily





El password consta de 9 puntos y se basa en el número de tanques de energía, así que para crear tu password primero decide con cuantos tanques de energía quieres comenzar. Después sigue la misma columna para poner los 8 puntos restantes.

ENEMIGOS \ TANQUES	0	1	2	3	4
TANQUES	A-1	A-2	A-3	A-4	A-5
HEAT MAN	B-2 (D-5)	B-3 (E-1)	B-4 (E-2)	B-5 (E-3)	C-1 (E-4)
AIR MAN	E-3 (D-2)	E-4 (D-3)	E-5 (D-4)	B-1 (D-5)	B-2 (E-1)
WOOD MAN	D-3 (B-5)	D-4 (C-1)	D-5 (C-2)	E-1 (C-3)	E-2 (C-4)
BUBBLE MAN	D-1 (C-3)	D-2 (C-4)	D-3 (C-5)	D-4 (D-1)	D-5 (D-2)
QUICK MAN	B-4 (C-4)	B-5 (C-6)	C-1 (D-1)	C-2 (D-2)	C-3 (D-3)
FLASH MAN	C-1 (E-4)	C-2 (E-5)	C-3 (B-1)	C-4 (B-2)	C-5 (B-3)
METAL MAN	E-5 (E-1)	B-1 (E-2)	B-2 (E-3)	B-3 (E-4)	B-4 (E-5)
CRASH MAN	C-5 (E-2)	D-1 (E-3)	D-2 (E-4)	D-3 (E-5)	D-4 (B-1)

Las coordenadas que están entre paréntesis son para que puedas enfrentarte a ese enemigo. Ve cómo el primer password que te dimos coincide perfectamente con la columna de cuatro tanques de energía y todas las coordenadas que están entre paréntesis.





clasificación

- easy
- brave
- jedi

Luke, Han Solo y Chewie vuelven en una gran secuela con mejores gráficos y sonido; este juego es mucho más largo que el primero por lo que hubiera sido muy criminal no ponerle password, aquí te damos los passwords que te da, misión por misión en los 3 niveles de dificultad del juego.

Area uno: HOTH

2.- ice cave



- NSRSCL
- NLBJJF
- MDWNDF

3.- imperial probe droid



- WFBJTB
- JRWNPL
- THNTLR

4.- base



- BHRDHL
- DGBDBL
- LQYSCH

5.- snowspeeder



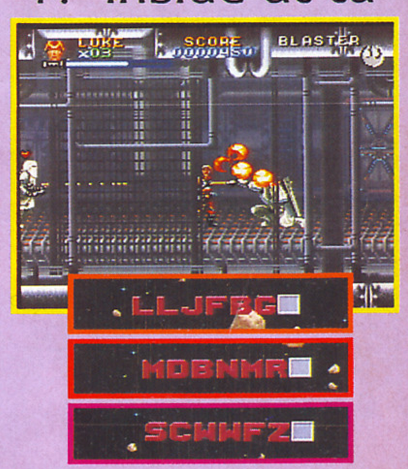
- HMGPWJ
- RCWJMF
- GQTVDD

6.- outside at ta



- LDGLTJ
- JRGRTD
- PNFDHJ

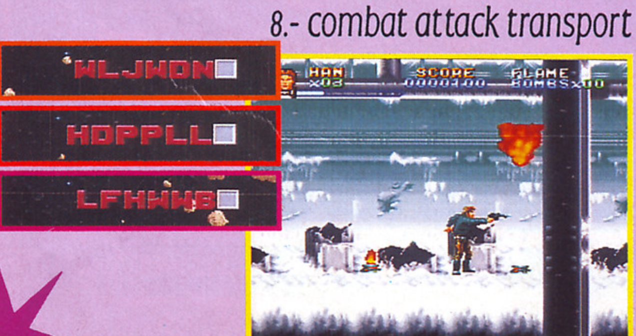
7.- inside at ta



- LLJFBG
- MDBNMR
- SCWWFZ

Area dos: ASTEROID FIELD

8.- combat attack transport



- WLJWDN
- HDPPLL
- LFHWWB

9.- at st





- WBWHRW
- GTLCNP
- RBHNFC

Area dos: ASTEROID FIELD

10.- millenium falcon

NCCGSP
WWBGHF
KCDFZK



Area tres: DAGOBAH

11.- rtd2

GLTTDJ
PGBNBH
KCCVGJ



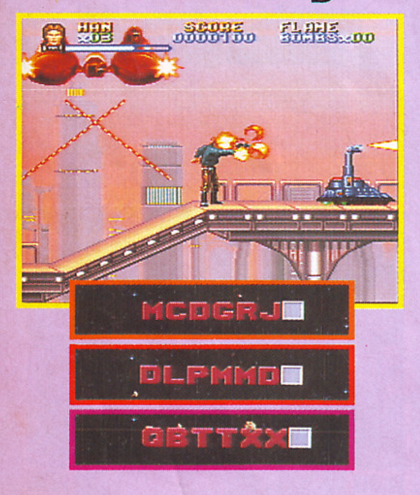
12.- swap creature

GJBHNF
TNPSPL
RBQRWS



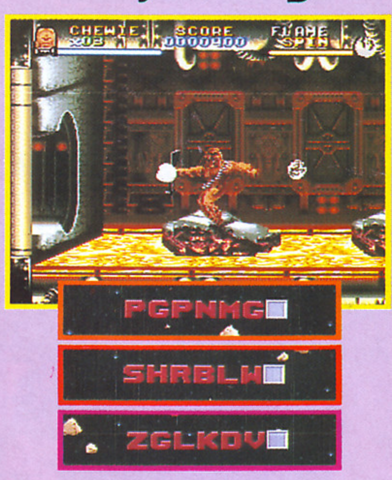
Area cuatro: CLOUD CITY

13.- cloud city



MCDGRJ
DLPMMD
QBTTXX

14.- factory



PGPNMG
SHRBLW
ZGLKDV

15.- carbon frezzing chamber



NGMSJB
LNGPNN
VVDQXC

16.- jabba the hut



RLMSWJ
FSFMSR
FGTTVV

17.- x wing



MBRCGB
FCPDPC
YDHBQT

18.- reactor



SWPMSS
HPLSHJ
TNHJSK

CASOS Y COSAS DEL MUNDO DE LOS PASSWORDS

Hemos tomado en cuenta que hay formas (fáciles y complejas) de descifrar algunos passwords, aquí tenemos algunos ejemplos.

1943

Con este sistema podrás empezar donde quieras y como quieras.
Cada password se compone de 5 columnas.
La 1ª columna se refiere al nivel en que vas a empezar:

NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
CARACTER	0	7	E	L	S	Z	I	P	W	3	A	H	U	5	K	F	1	6	8	D	M	R	T

La 2ª columna trabaja con el poder ofensivo y defensivo:

OFENSA / DEFENSA	1	2	3	4	5	6
1	3	2	1	0	4	6
2	4	9	8	7	B	*
3	H	G	F	E	C	D
4	I	N	M	L	J	K
5	P	O	T	S	Q	R
6	W	V	U	Z	X	Y

Ejemplo: Si quieres un poder ofensivo de 4 y uno defensivo de 6, debes poner una Z en la 2ª columna del password.

La 3ª columna es para el nivel de energía del avión y la fuerza del arma especial:

ENERGIA / ARMA	1	2	3	4	5	6
1	I	O	V	U	W	H
2	D	J	Q	P	X	C
3	8	E	L	K	R	6
4	3	9	G	F	S	7
5	Y	4	B	A	M	1
6	T	Z	0	5	N	2

Ejemplo: Si deseas que tu arma tenga un poder de 3 y tu energía sea de 6, pon un 6 en la 3ª columna.

La 4ª columna te permite utilizar el arma especial por un determinado tiempo:

TIEMPO	1	2	3	4	5	6
CARACTER	1	6	O	W	N	9

La 5ª columna tienes que usarla en combinación con la 1ª.
El nivel en el que quieras empezar debe ser mayor o igual al número que viene en la columna inferior (columna de carácter).

Esta 5ª columna trabaja como un calificador.

PUNTOS	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
NIVEL MINIMO	1	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	17	18	20	22
CARACTER	1	3	A	N	X	P	D	8	G	S	Q	J	E	F	M	R	K	L	Z	O	5	U

Además la suma del nivel de defensa, arma, energía, tiempo y poder ofensivo debe sumar lo mismo que en la parte de puntos, es decir que si quieres usar 2 de defensa, 3 de nivel ofensivo, 6 de energía, 4 de poder de tu arma y 2 del tiempo para tu arma en el nivel 4, no podrás ya que la suma de lo que quieres es 17 y los puntos para el nivel 4 son 10, así que tendrías que empezar del nivel 10 para arriba.



Ejemplo:

1ª Columna	2ª Columna	3ª Columna	4ª Columna	5ª Columna
T	Y	2	N	M

Con este password empiezas en el nivel 23 con el mayor nivel ofensivo y defensivo, la mejor arma, toda tu energía y podrás usar el arma especial por 5 segundos y si te fijas la suma de los puntos (6 defensa, 6 ofensivo, 6 arma, 6 de energía y 5 de tiempo) da 29 que es lo que se necesita para el nivel 23.

Otro ejemplo:

1ª Columna	2ª Columna	3ª Columna	4ª Columna	5ª Columna
3	Q	7	9	G

Para la G el nivel sería el 9 y los puntos serían 16 y como quieres empezar en el nivel 10 el password está bien ya que es mayor al que viene en la tabla.

Nivel: 10
Defensa: 5
Poder ofensivo: 5
Energía: 6
Arma: 4
Tiempo para el arma especial: 6
5+5+6+4+6=16 puntos

Otro más:

1ª Columna	2ª Columna	3ª Columna	4ª Columna	5ª Columna
F	J	O	O	8

Para el 8 el nivel es el 8 y los puntos son 15 y como quieres empezar en el nivel 16 (que es mayor al nivel propuesto, en este caso 8) y tu suma da 15, el password está bien.

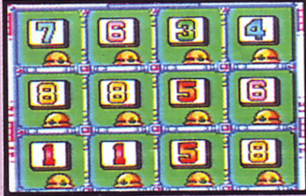
Nivel: 16
Poder ofensivo: 5
Defensa: 4
Energía: 2
Arma: 1
Tiempo: 3
5+4+2+1+3=15

CASOS Y COSAS DEL MUNDO DE LOS PASSWORDS

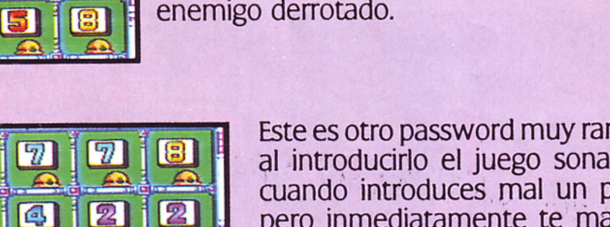


Mega Man X tiene una buena cantidad de passwords raros, a continuación te presentamos algunos de ellos:

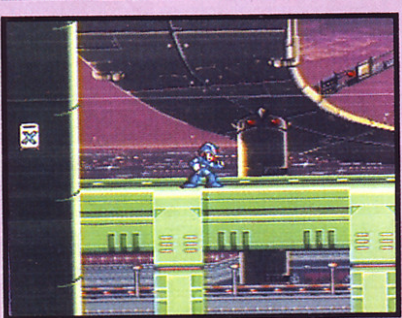




Este está interesante, ya que te permite obtener todas las piezas de la armadura, todos los corazones y los 4 contenedores sin tener a ningún enemigo derrotado.



Este es otro password muy raro ya que al introducirlo el juego sonará como cuando introduces mal un password pero inmediatamente te mandará al principio del juego y Mega Man no tendrá energía, además de que no podrá moverse.





En esta segunda parte, Mega Man ya cuenta con la habilidad de arrastrarse y se combinan 4 personajes de Mega Man II con 4 de Mega Man III de NES.

Para comenzar con 4 tanques de energía.

Con Clash Man eliminado

Más Metal Man eliminado

Más Wood Man eliminado

Más Air Man eliminado

Más Hard Man eliminado

Más Magnet Man eliminado

Ahora ya tienes acceso a los siguientes jefes

Más Top Man eliminado

Y así llegas a las últimas escenas en el satélite del Dr. Wily.

Más Needle Man eliminado



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

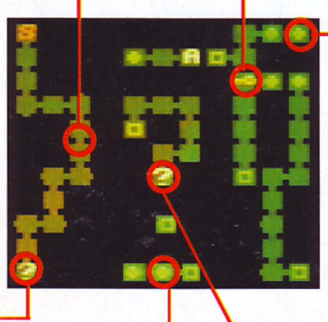
¿Cómo paso el laberinto de la escena "Riddle me this..."?



1) Al llegar aquí usa una bomba para destruir la pared.



2) Aquí te harán la primera pregunta: ¿Cuál es la distancia más corta entre Nome, Alaska y Miami? La respuesta es:





3) Al llegar aquí te pedirán que elijas una llave. Elige la llave C.



4) Aquí brinca el signo de interrogación y usa una bomba en la pared para que uses el 2do. signo de interrogación.



5) Ahora vuelve a brincar el signo de interrogación y destruye la pared para usar el 2do. signo y llegar a la parte final.

6) Por fin has llegado al final del laberinto. La pregunta final es:
Tengo billones de ojos pero vivo en la obscuridad. Tengo 4 lóbulos y no tengo oídos. Donimo 2 hemisferios pero no tengo músculos. ¿Qué soy? R: H. B.

La razón de las respuestas:

La pregunta del 2o. paso se debe a que la tierra es redonda y la trayectoria más corta no puede ser recta si no curva.

La pregunta del 3o. paso es un Rollo de música. El tono de "Do" (C) es: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do. El tono de "La" (A) es: La, Si, #Do, Re, Mi, #Fa, #Sol, La, y el de "Re" (D) es: Re, Mi, #Fa, Sol, La, Si, #Do, Re. La tonalidad de "Do" (C) no tiene ninguna alteración, la de "La" (A) tiene 3 y la de "Re" (D) tiene 2, que son las notas con el signo de "número" antes de ellas (sostenidos). Esto es para que la tonalidad de "Re" y "La" suenen como la de "Do".



La pregunta del 6o. paso es el cerebro humano Human Brain que tiene billones de neuronas que controlan el sentido de la vista, 4 lóbulos que están en los 2 hemisferios que forman al cerebro que no es un músculo y que vive encerrado en la obscuridad del cráneo.

Esto es como breviario cultural para que la revista tenga un poquito de valor cultural.

Para vencer al minotauro sólo golpéalo por la espalda (no te apures, nadie va a acusarte de traición).

CLAYFIGHTER 2 JUDGMENT CLAY

Aquí te damos la forma de ejecutar algunos poderes. Recuerda que todos los ejemplos son para cuando el oponente está a tu derecha.
Las flechas más gruesas indican que hay que mantener presionado el control en esa dirección por un segundo aproximado.





TINY
BIG STINK
CUALQUIER GOLPE
BUTCH
CUALQUIER PATADA
ANGLE MEDICINE BALL
JUNGLE KICK
CUALQUIER PATADA
MEDICINE BALL
CUALQUIER PATADA
TWO STEP
DASHING HIGH PUNCH
CUALQUIER GOLPE
CUALQUIER GOLPE
DASHING LOW PUNCH
FLYING FIST
CUALQUIER GOLPE
CUALQUIER GOLPE
BUTT
CUALQUIER PATADA
RATTLE SPIN
CUALQUIER PATADA
PRESIONA RAPIDAMENTE
CUALQUIER GOLPE
SONIC YELL
SPIKE

NANA



BANANA SAW
← ← → + CUALQUIER GOLPE

BANANA SLICE
(circle) + CUALQUIER GOLPE

CHUCK BERRY
↓ ↑ + CUALQUIER PATADA

PEELGOOD



BLACK FLIP
(circle) + CUALQUIER PATADA

FORWARD FLIP
← → + CUALQUIER PATADA

HOPPY

RABBIT PUNCH
(circle) + CUALQUIER PATADA

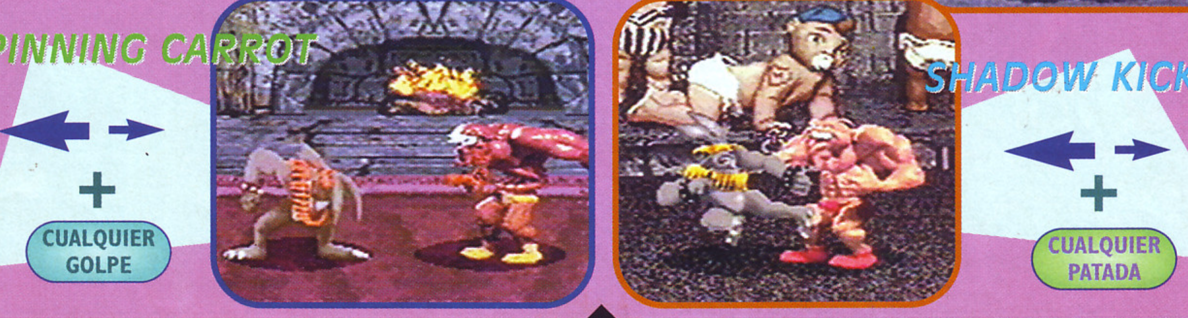
FLASH HOP
↓ ↑ + CUALQUIER PATADA

SPINNING CARROT
← → + CUALQUIER GOLPE

SARGE

FLYING KICK
→ ↓ ↘ + CUALQUIER GOLPE

JUNGLE KICK
↓ ↑ + CUALQUIER PATADA



SHADOW KICK
← → + CUALQUIER PATADA


KANGOO
UPPERCUT BUTT
CUALQUIER GOLPE
THUNDER
DASHING KICK
CUALQUIER PATADA
DASHING PUNCHES
CUALQUIER GOLPE
WHIRLWIND PUNCH
PRESIONA RAPIDAMENTE
CUALQUIER GOLPE
DASHING UPPERCUT
CUALQUIER PATADA
OCTO
DASHING FOUR PUNCH
CUALQUIER GOLPE
CUALQUIER PATADA
FRONTWARS KICK
JACK
BLACK FLIP
CARTWHEEL
CUALQUIER GOLPE
CUALQUIER GOLPE
GROUND SPIN
CUALQUIER PATADA
SHARK BITE
CUALQUIER GOLPE





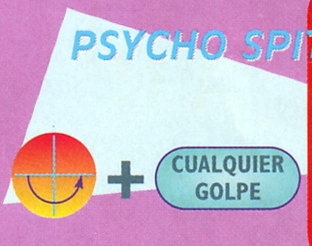




PRESIONA RAPIDAMENTE + CUALQUIER GOLPE



CUALQUIER GOLPE





PSYCHO SPIT



SPIT

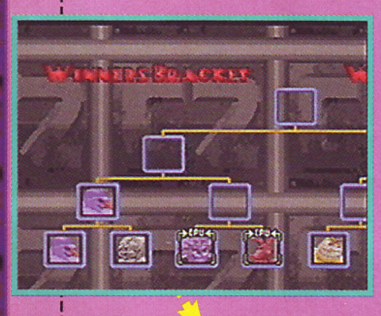




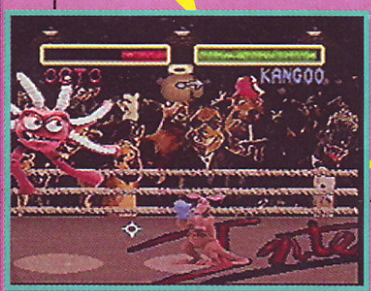
VERTICAL BOOT



SPEED 10



Juega en el modo de TOURNAMENT de un solo jugador, despues de que tu pelees se enfrentaran el CPU VS CPU, en ese momento resetea el SUPERNES y entra a la pantalla de OPTION y ahora ya puedes seleccionar SPEED 10.



DIFFICULTY: MED
SPEED: 10
TIMER: 55
ARENA SEL: MAN
FOREGROUND: ON
BUTTON CONFIG
EXIT

RANDOM SELECT

Para seleccionar a tu peleador al azar presiona los botones **L** , **R** a la vez, asi el cursor se mueve solo hasta detenerse en cualquier personaje.Esto funciona en cualquier modo de juego.





ACME 95

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

R • E • N • O   N • E • V • A • D • A



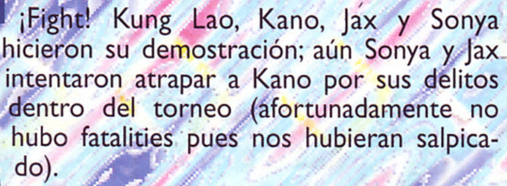
El pasado 23, 24 y 25 de Marzo se celebró la exposición más grande en el ámbito de Arcadias llamada ACME ´95 en Reno, Nevada. Como cada año la mayoría de las compañías de Arcadias presentan sus más recientes juegos y anuncian sus planes para el mercado de Arcadias, en verdad nos quedamos fríos con lo que vimos en el show.



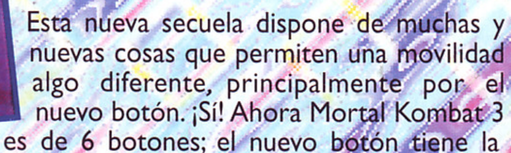


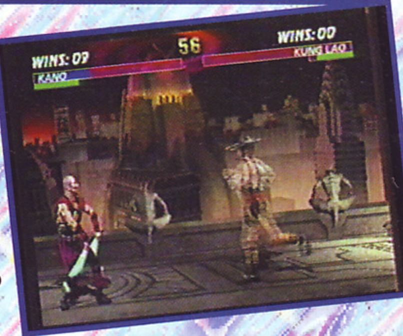
Apenas acabábamos de entrar y nos llevamos una grata sorpresa, algo tan esperado por todos los videojugadores "Mortal Kombat 3", en su versión última, era inevitable esta secuela. Mientras todos se deleitaban con las imágenes del juego, los actores que en él participaban se preparaban para su show en vivo en el stand de Midway WMS.

¡Fight! Kung Lao, Kano, Jax y Sonya hicieron su demostración; aún Sonya y Jax intentaron atrapar a Kano por sus delitos dentro del torneo (afortunadamente no hubo fatalities pues nos hubieran salpicado).



Esta nueva secuela dispone de muchas y nuevas cosas que permiten una movilidad algo diferente, principalmente por el nuevo botón. ¡Sí! Ahora Mortal Kombat 3 es de 6 botones; el nuevo botón tiene la función de correr (RUN) que te permitirá hacer ataques y contraataques más rápidos y sorpresivos pero con ciertas restricciones ya que el botón utiliza una barra verde que se localiza debajo del marcador de tu energía exactamente debajo del nombre del peleador. El botón funciona igual al Turbo de NBA JAM que es limitado y se llena automáticamente cuando sueltas el botón.





Como en cada nueva parte hay nuevos personajes y esta no fue la excepción, ya que ahora hay peleadores totalmente nuevos que son: Muchacha, Striker, Mustard, Ketchup, Night Wolf, Sheeva, Kabal y un nuevo enemigo último.

De los que continúan de las anteriores partes y regresan al torneo son: Shang Tsung, Jax, Kano, Liu Kang, Sonya, Subzero, Kung Lao y Shao Kahn. Posiblemente no reconozcas a varios personajes, pero recuerda que en cada torneo los años pasan y estas peleas son en el futuro y en la tierra.







Regresando a la "jugabilidad", ha cambiado un poco, ya que tenía combos en las anteriores partes ahora hay otra forma de hacerlos presionando consecutivamente (pero con un orden) únicamente los botones y estos combos te los marca como en Super Street Fighter II o sea, el número de golpes que conectas. Algo nuevo en Mortal Kombat 3 es que también te indica cuánto porcentaje de energía baja ese combo, aparte de que todos disponen de nuevos ataques, poderes y agarres en el aire, entre otras cosas.





Si te das cuenta, en la pantalla después de escoger personaje, verás unas figuras conocidas; bueno pues, estas figuras denominadas dígitos son ahora el medio para hacer los secretos y personajes escondidos. Mientras estás en esa pantalla deberás cambiar dígitos para poder hacer los secretos como "No poder jalar o agarrar, no poner defensa" y varias opciones más.



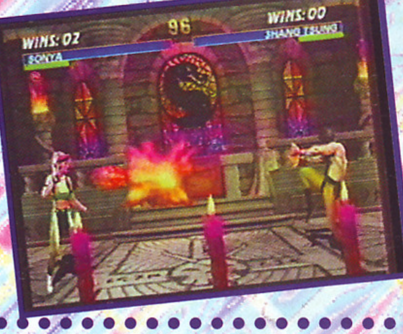


En una charla que tuvimos con John Tobias y Ed Boon (los principales programadores de Mortal Kombat 3) nos mencionaron que en principio el nuevo botón será difícil de dominar pero con la práctica natural de los videojugadores se podrá hacer: con respecto a los 6 dígitos nos dicen que podrían salir hasta un millón de códigos pero sólo pocos tienen los secretos.





¡Ah! ¿pero qué hay respecto a los fatalities? Como es de suponerse tienen nuevos fatalities (por cierto pudimos ver sólo 2 fatalities de Kano, uno que dispara un Laser por el ojo explotando al enemigo y el otro le abre la boca al enemigo y le saca el esqueleto completo por la boca).





También estuvo Killer Instinct con una, creemos, de sus últimas versiones antes de lanzar la oficial, una de sus nuevas características es que ya no puedes hacer los Mini-Killer Instinct. Por cierto, lo más probable es que ya te hayan dicho la clave para jugar con "Eyedol", pero para esta versión ya no es la misma y esto nos fue confirmado por Ken Lobb, a quién nos encontramos jugando Killer Instinct, Ken nos mostró varias cosas que fueron corregidas y las nuevas cosas que puedes hacer en esta nueva versión.

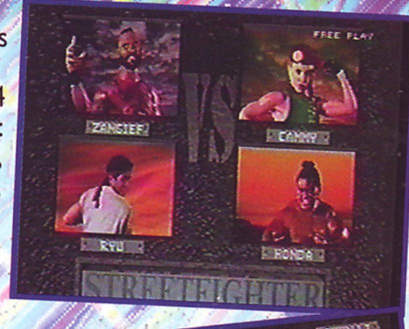
Mientras jugábamos con él nos dijo que estemos preparados, porque el NU 64 casero saldrá seguro para esta Navidad.

Capcom mostró un juego que ya anunciaba: Street Fighter: The Movie, hecho con los mismos actores de la película y, como se esperaba, está realizado con digitalizaciones. Disponen de poderes y todos los movimientos del Super Street Fighter II Turbo incluyendo el Super y 50 movimientos más que trae esta nueva parte.

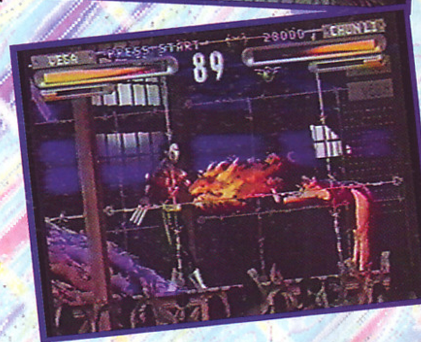




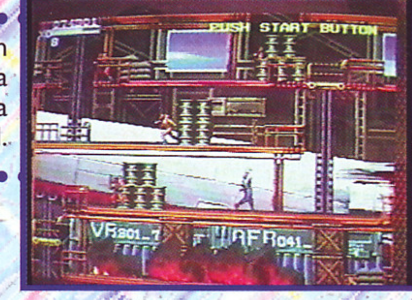
La jugabilidad ha cambiado mucho y la más drástica es en la forma de hacer combos. Aquí nada más puedes escoger de 14 peleadores algunos ya conocidos y que son: Ryu, Ken, Guile, Cammy, Chun Li, Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison, Akuma, así como los 2 nuevos personajes: Sawada y Blade, ellos dos sólo salen en la película. Lo que jugamos fue un prototipo, esperemos que lo mejoren ya que no es lo mismo por la jugabilidad que tiene.







Si eres un viejo aficionado a los juegos de Arcade seguramente recordarás un título muy simple pero divertido llamado "Elevator Action", pues Taito ha decidido lanzar la secuela de este título, la base del juego es muy similar a la de la vieja versión sólo que aquí tienes 3 personajes y un amplio arsenal.





SNK también mostró una nueva secuela de Fatal Fury: Fatal Fury 3 que tiene una mejor movilidad y que permite una jugabilidad más aceptable; ahora también disponen de planos. Si recuerdas, en las anteriores partes todas disponían de escenarios con 2 planos, pero ahora para Fatal Fury 3 disponen de 3 planos para la pelea lo que la hace más rápida y sorpresiva a la vez. Ahora hay más peleadores nuevos y sólo quedaron de las anteriores partes Terry, Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui, Geese Howard.

Esta secuela también trae nuevos personajes y cosas interesantes, algo de lo que te podemos decir es que al final de la pelea la computadora analiza y califica tu pelea.





Namco presentó un nuevo juego llamado Cyber Cycles, un juego de motocicletas parecido a las anteriores parte de Susuka 8 Hours, pero la gran diferencia es que Cyber Cycles está hecho como el Ace Driver y Ridge Racer con gráfica poligonal de 3D.

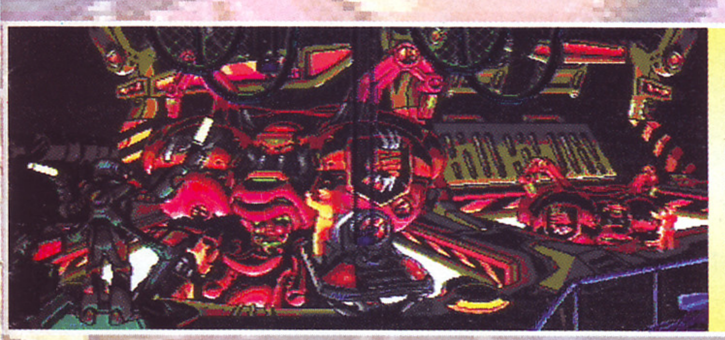
Aquí en Cyber Cycles puedes escoger de 3 modelos de motocicletas diferentes y los grados de dificultad que desees.

Este juego en verdad es uno de los mejores de motocicletas que hay y puede ser linkeado hasta con 4 jugadores simultáneos.









En el año 2012 la tierra se ve en un gran problema, un grupo de invasores provenientes de "Eje Obscuro" o Dark Axis atacaron el planeta sin piedad bajo las órdenes del despiadado dictador Venkar. Después de bastantes batallas en la tierra y el espacio sólo un grupo de valientes pilotos está dispuesto a derrotar a Venkar y su armada con sus modernos trajes de ataque. La estrategia es un rápido ataque a algunas posiciones de Dark Axis y adivina qué... tú has sido elegido para llevar a cabo estas peligrosísimas misiones.

Metal Warriors es algo así como la secuela del clásico título de Konami Cybernator, sólo que este título tiene mucho más acción y fue programado por Lucas Arts, que a decir verdad hizo un muy buen trabajo con este juego.

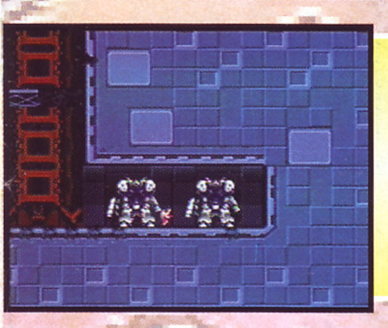




Aquí tú debes cumplir ciertas misiones y por lo tanto entrar a bases infestadas de enemigos en trajes parecidos al tuyo, cada traje tiene diferentes modos de ataque que tendrás que dominar para así usar el indicado en contra de ciertos enemigos, otras funciones de tu traje te permitirán volar y protegerte de algunos ataques enemigos.







Ahora, en muchas de tus misiones te encontrarás con trajes abandonados por ahí y de los cuales te podrás apropiar saliéndote del tuyo con el botón Select, cada traje tiene diferentes funciones que tendrás que averiguar y aprovechar.

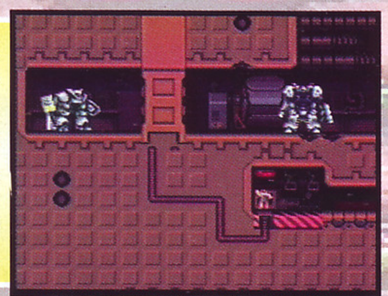
Cualquiera de los trajes que tomes tienen bastante resistencia a los ataques enemigos, pero deberás estar atento para cuando tu traje esté muy dañado, en este juego no hay marcador de energía, así que la única forma de darte cuenta de qué tan dañado se encuentra tu robot es por su color, entre más obscuro se vuelva quiere decir que está más dañado, un momento en el que tu robot está apunto de explotar es cuando pierdes las armas; para recuperar energía tendrás que tomar el item que está marcado con una cruz blanca.







Salirte de tu traje de salto no sólo te servirá para cambiar, también lo tendrás que hacer muchas veces para poder activar switches que hay en algunas misiones, estos controles tendrán diferentes funciones, como abrir puertas o desconectar aparatos.



En muchas de las misiones encontrarás cajas, como la de la foto, en las que si las abres, encontrarás diferentes cosas, ya sean armas (marcadas con números), misiles, bombas u objetos de efecto sobre tu robot como campos de fuerza o reversores de gravedad, también encontrarás energía.



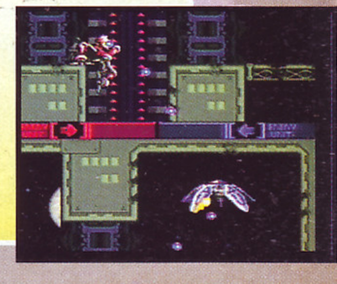








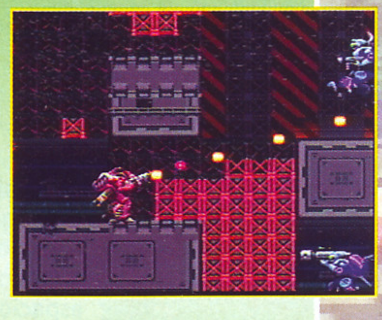
Aparte del modo de juego normal, notarás que en la pantalla de presentación hay dos opciones, una de ellas es la de "Options", aquí podrás alterar algunas cosas del juego como los controles, sonido mono o estéreo o hasta cambiarle el nombre al héroe. La otra opción es la de Head to Head, o sea versus, aquí tú puedes luchar contra un amigo pudiendo elegir a cualquiera de los robots disponibles en todo el juego; aunque esta opción parezca no aportar mucho, sí es muy divertida.





MISION 1

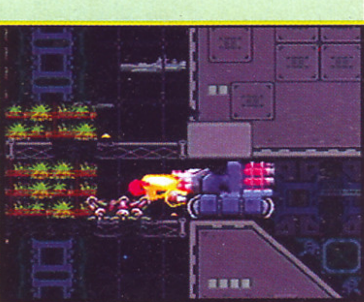
RESCUE AT AXIS 5

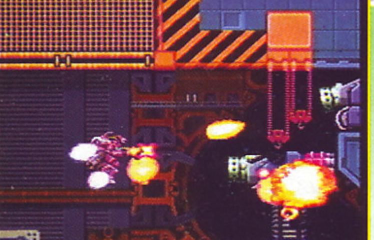


Tu primer ataque a una fortaleza de Axis (¿dónde he oído ese nombre?) es no solamente para desestabilizar las fuerzas enemigas, pues tu misión principal es la de rescatar a la agente Marissa quien se infiltró secretamente a esta base para obtener información. Esta misión no es difícil y te servirá para practicar todas las funciones que tiene tu robot, además de empezar a buscar técnicas para derrotar a los soldados enemigos en sus trajes de asalto pues serán estos enemigos, junto con los cañones, los sujetos con quien más te las verás en todo el juego.

Por cierto, en algunas de las misiones puedes llegar a sentir que te pierdes; para evitar eso cuentas con un mapa que podrás observar simplemente presionando Start; aunque este no es un mapa muy detallado sirve bastante.









MISION 2

BOARDING PARTY



La siguiente ocurrencia de tu capitán es la de tomar por asalto una nave de provisiones de Dark Axis, pues además de evitar que estas provisiones y refuerzos lleguen a Axis, tú obtendrás algunos trajes de refuerzo, esta misión tampoco es demasiado complicada a pesar de los muchos cañones que encontrarás al principio. Si llevas misiles podrás destruir los cohetes gigantescos y en algunos sitios esto te servirá para encontrar cosas; al final de la misión tendrás que salir de tu traje para tomar el puente de mando.

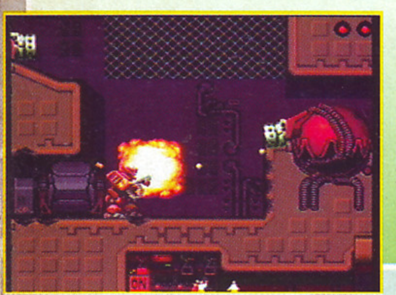


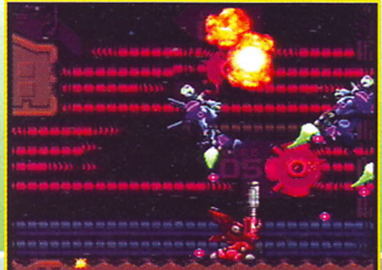
MISION 3

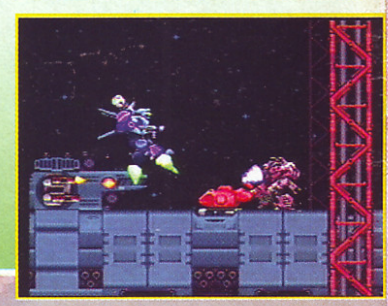
WAR ON THE ROCK



Gracias a la información que obtuvieron de la agente que rescataste en la primera misión, tu equipo logró localizar la base de donde se mandan las provisiones a Dark Axis; así que sin tiempo que perder este asteroide es tu siguiente objetivo. Esta misión es algo complicada ya que después de tomar el asteroide, deberás defenderlo para que los enemigos no lo destruyan y además detener una nave que pretenderá huir, y adivina ¿quién tendrá que atender todos estos asuntos?, como tip te diremos que es la misma persona que guió los dos últimos ataques.







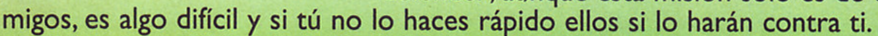


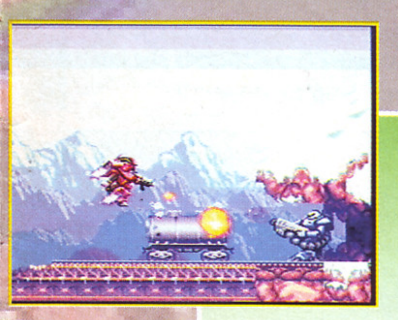
MISION 4



SHIP DEFENSE

Después de festejar un ratito tu ascenso, un nuevo problema aparece para tu equipo, pues tomar el asteroide realmente molestó a los del Dark Axis y decidieron dejar de ser buenos contigo y han mandado un severo ataque a tu nave base la cual tendrás que defender; aunque esta misión sólo es de destruir enemigos, es algo difícil y si tú no lo haces rápido ellos si lo harán contra ti.



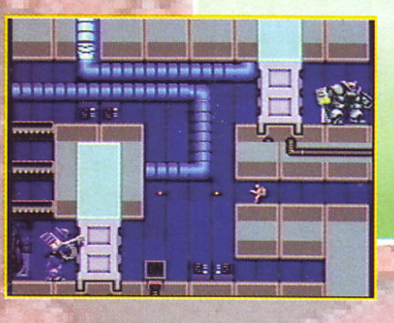


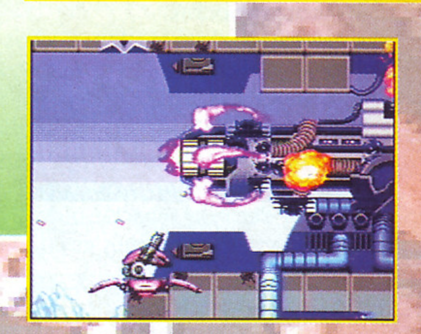
MISION 5

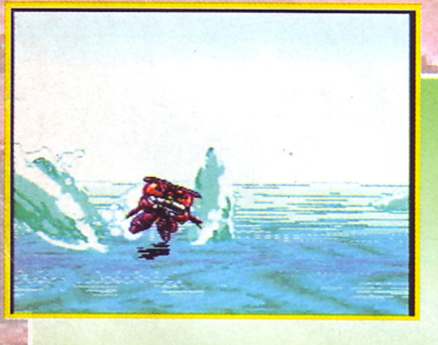


FRONTAL ASSAULT

Después de haber peleado en el espacio es tiempo de regresar a la tierra para apoyar a los defensores pero todas las naves de apoyo no podrán acercarse si no es destruido un gran cañón antiaéreo que se encuentra en Alaska, misión que te ha sido asignada. Esta es una escena muy complicada y donde tendrás que usar varios trajes que irás encontrando para salir adelante. El cañón que debes destruir está fuertemente protegido, lo cual hará que un descuido tuyo sea fatal para ti y las naves en el espacio.





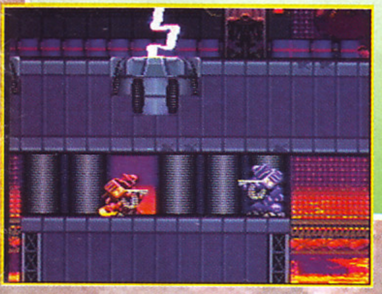


MISION 6



JUNGLE WAR

Los estrategas de tu equipo han decidido que sería buena idea robar un nuevo traje que se encuentra desarrollando Dark Axis en una base en Chile (sí, como ellos no son los que pelean, esto se les hace fácil). Como la base es subterránea, entrar a ella será como hacerlo en un gran hormiguero pues la serie de cavernas hacen un gigantesco laberinto con trampas por doquier. Pero lo anterior no es lo peor: esta misión es muy larga y difícil, además no es la última, todavía te esperan un par de misiones antes de ser proclamado héroe (Claro, esto si eliminas a los Dark Axis), así que lo menos que puedes hacer es seguir luchando.



Metal Warriors es un juego bien realizado aunque no lo haya hecho directamente Konami, los gráficos y movilidad son muy buenos así como los cinemas display; el reto quizá les pueda parecer alto a algunos, la música es regular solamente.





INFORMACION SUPERNESESARIA

STARGATE



En el año 1920 un grupo de arqueólogos descubrió en Egipto un extraño objeto circular; alguien por ahí sugirió que se trataba de un objeto de culto para los dioses pero esa teoría fue desechada por una mucho más razonable: Aquel círculo podría ser una puerta para viajar en el espacio; claro, eso era más razonable.

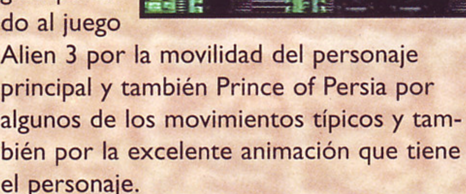
Años después (digamos unos 70, es decir en nuestro tiempo) esta puerta logró ser activada y a través de ella se mandó a un grupo de soldados comandados por el coronel Jack O'Neil y acompañados por un estudioso de la cultura egipcia llamado Daniel Jackson, ellos deberían investigar qué había del otro lado y regresar con los datos... si podían.



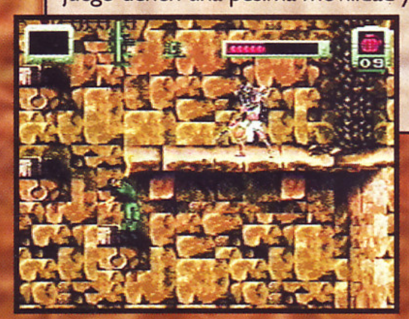


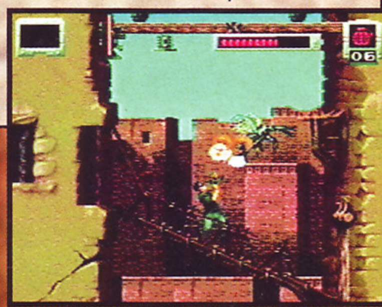
Stargate es uno de los muchos juegos que aparecerán por parte de Acclaim en esta temporada y que aprovecha la fama de la película para despertar la curiosidad de los videojugadores. Aquí tú conduces al coronel Jackson a través del extraño mundo al que son arrojados por la puerta del tiempo, ¿o no sería mejor decir del espacio?, pues el mundo en el que se encuentran está a algunos millones de años luz de la tierra y el largo trayecto no vale la pena pues es un mundo bastante inhóspito y con arena en todos lados, ni siquiera un mugroso oasis.

Contrario a lo que parecería natural gracias a su grado en el ejército, Jackson se la pasa siguiendo órdenes de medio mundo, todo con el fin de la liberación del pueblo dominado por Ra; sin embargo, aunque las misiones son diferentes, la mecánica del juego es la misma durante todas las misiones a excepción de las escenas donde sales piloteando una nave de ataque, pero con la desgracia de que las únicas misiones que le dan variedad al juego tienen una pésima movilidad y una meta bastante simple.

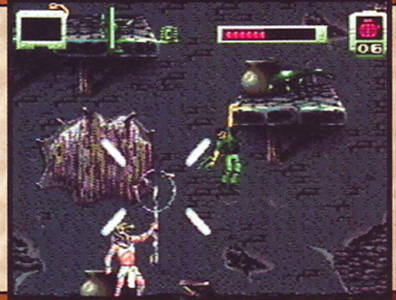


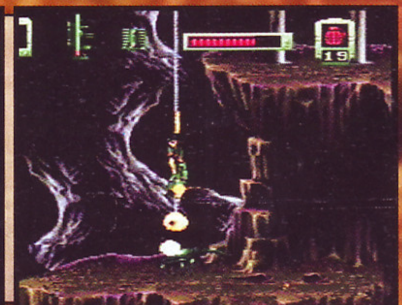
Básicamente este es un juego de acción de lado que tiene un gran parecido al juego Alien 3 por la movilidad del personaje principal y también Prince of Persia por algunos de los movimientos típicos y también por la excelente animación que tiene el personaje.





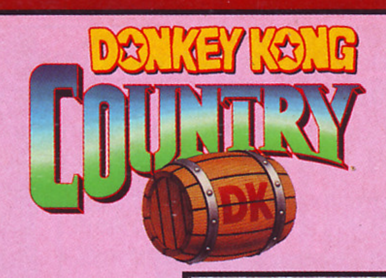
Este juego tiene otro problema más: la poca variedad en general; ya que cuando has pasado las 4 primeras misiones ya habrás conocido aproximadamente el 90% de enemigos, armas y hasta fondos, así como BGM (o músicas de fondo) dándole así una característica muy poco buscada en los videojuegos... la monotonía, además de que el juego no ofrece un reto muy constante: en algunas zonas es muy fácil y en otras demasiado difícil.





Bueno, por si aún no les queda claro, este juego no es muy recomendable; claro, eso es según nosotros pero si tú viste la película, te gustó y quieres darle una oportunidad a este juego es tu decisión, pero no vayas a decir que no te advertimos.



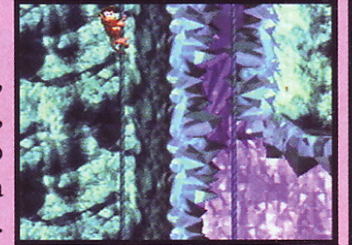


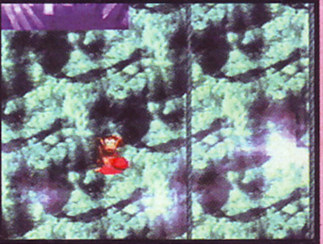


En Snow Barrel Blast cruza la media meta y ve hacia la derecha hasta que llegues al barril que te lleva al segundo bonus. Entra en él y al comenzar el bonus salta hacia el plátano, entre el primer barril y el segundo, como si quisieras salirte de allí. Entonces caerás en una plataforma invisible.

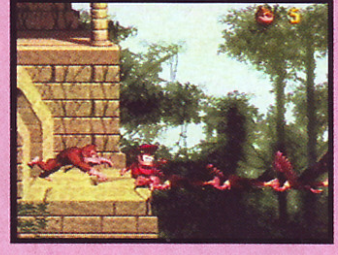


En Slipslide Ride sube por la cuerda que está al principio, como si fueras al primer bonus, y al llegar a la parte de arriba brinca hacia la derecha dejando presionado el control pad hacia la pared. Así caerás en un pequeño orificio en el muro.





Más adelante, después de pasar la media meta, métete en el tercer bonus y al salir de éste, regresa como si quisieras volver a meterte, pero cuando llegues a donde estaba el barril, brinca hacia la izquierda y te meterás en el escenario.

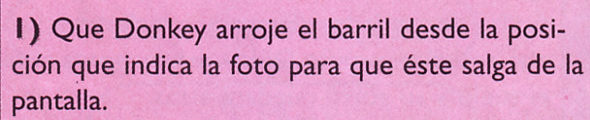




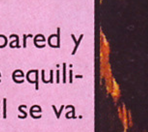
En Temple Tempest ve al primer bonus. Es necesario llevar a Donkey y a Diddy ya que al comenzar tendrás que dejarte eliminar por los buitres dejando presionada la Y (correr); ahora, con el otro personaje brinca sobre el primer buitre y déjate caer al hoyo y "aunque usted no lo crea", saldrás en Jungle Hijinxs.

En Elevator Antics, pasa la media meta y ve por un barril metálico (hay uno junto al abismo de la derecha de la media meta). Ya con el barril regresa a la media meta y déjate caer en el agujero de la izquierda. Ahora podrás hacer 3 cosas diferentes,





1) Que Donkey arroje el barril desde la posición que indica la foto para que éste salga de la pantalla.



2) Arrojar el barril con Diddy hacia la pared y subirte en él para que Diddy se quede equilibrando en el aire mientras el barril se va.





3) Arrojar el barril hacia la pared con Diddy y avanzar hacia la izquierda para que salgas junto con el barril del otro lado del hoyo y ruedes sobre el barril. Si lo lograste, al llegar al otro hoyo, este te "Chupará" y aparecerás en el fondo. Si quieres salir de allí, las cuerdas te pueden dar una manita.

En Barrel Cannon Canyon, y usando a Donkey ve hacia el barril que está al principio y colócate como indica la foto para que al hacer el cambio por Diddy ambos sean "Chupados" por el barril. Ahora presiona A y B al mismo tiempo para que Diddy salga disparado y después B. Si lo hiciste bien podrás manejar a Donkey y Diddy al mismo tiempo. Te recomendamos que hagas muchos experimentos con este truco.







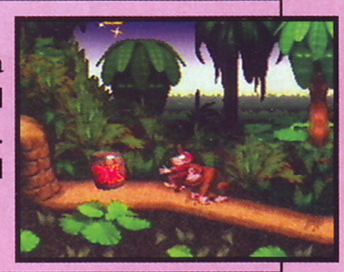
Consigue 2 expresso de oro, ve a Coral capers y llega a la media meta montado en enguarde.

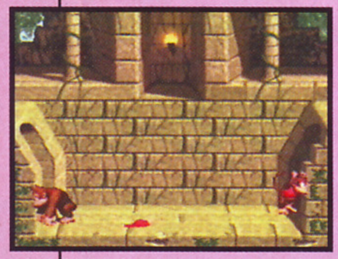


Ahora ve hacia donde está el expresso de oro, tómalo y juega en el bonus. Al salir de éste presiona hacia abajo y quedarás atrapado en el fondo. Recuerda que primero tienes que ir por los expressos y luego llegar a la media meta.



En Jungle Hijinxs toma el barril de metal que está al inicio de la escena y llévatelo hasta la media meta. Después de que pases ésta y el barril de "DK" junto a la media meta, brinca del barril metálico y agárralo. Llévalo hacia la izquierda con Diddy como si quisieras estrellarlo en el barril de media meta y algo curioso sucederá.





En Millstone Mayhem ve al segundo bonus (el de los globos verdes) y falla la prueba con Diddy. Inmediatamente súbete a cualquiera de las orillas de los lados (las partes inclinadas sobre la entrada) de manera que resbales cuando Diddy tire su gorra al piso, entonces Diddy pisará el suelo y su gorra quedará atrás.

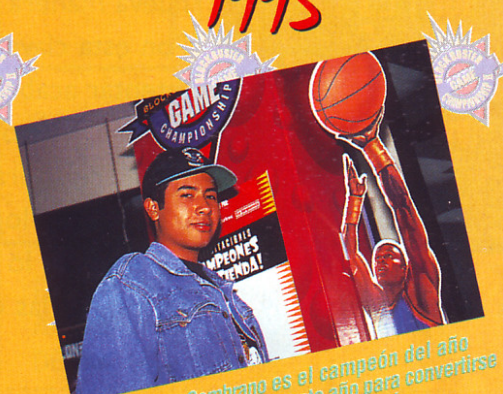
En Tanked Up Trouble avanza por el nivel hasta que llegues a una plataforma con una llanta en ella (cualquiera). Deja que tu vehículo se vaya; mientras, usando a Diddy, te quedas brincando sobre la llanta. Al acabarse la gasolina de la plataforma colócate en la orillita de la plataforma, entonces, al tocar el suelo, Diddy se arrojará al vacio.





Todo un récord está resultando el II Campeonato Mundial de Videojuegos Blockbuster Video 1995

Con mucho éxito se está desarrollando el II Campeonato Mundial de Videojuegos Blockbuster Video 1995, en todas las tiendas Blockbuster Video. Ya van más de 2.500 inscritos en las dos primeras semanas de competencia, de los cuales la mayoría son fanáticos entusiastas de La Florida. El mejor puntaje a la fecha ha sido alcanzado en Osorno y Chillán, con un record de 3.802 plátanos, pero no es el definitivo porque aún quedan 15 entretenidos días más para poder superar este puntaje.



Juan Carlos Sambrano es el campeón del año pasado, y se ha inscrito este año para convertirse nuevamente en el mejor, nos contó.

Además de Chile están participando Estados Unidos, Nueva Zelandia, Australia, México, Venezuela, Argentina, Inglaterra y Canadá



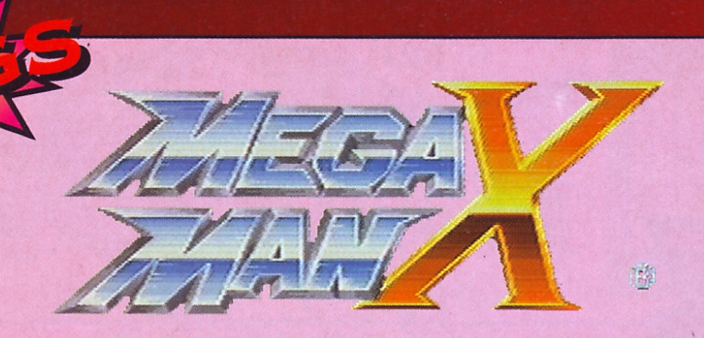
Ven tú también a ver las entretenidas competencias, infórmate de los horarios en tu tienda Blockbuster Video.

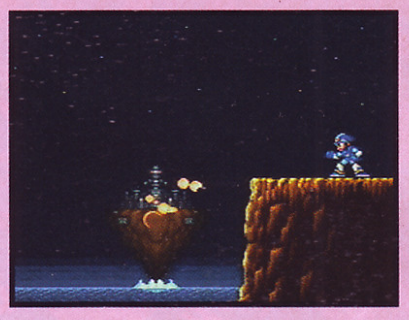




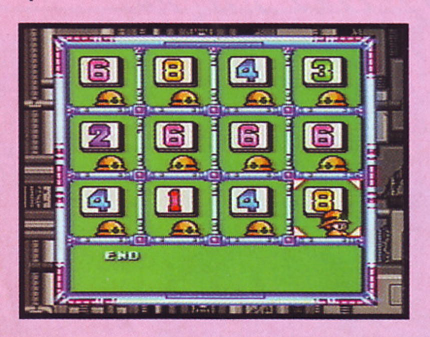


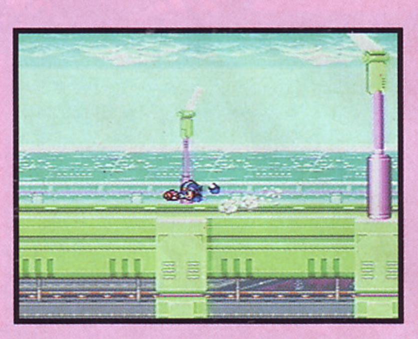


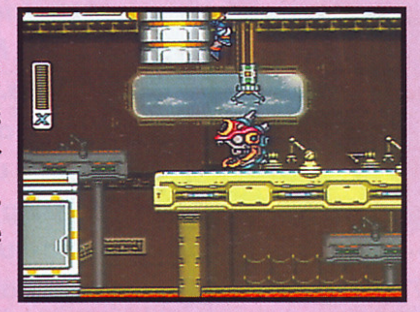




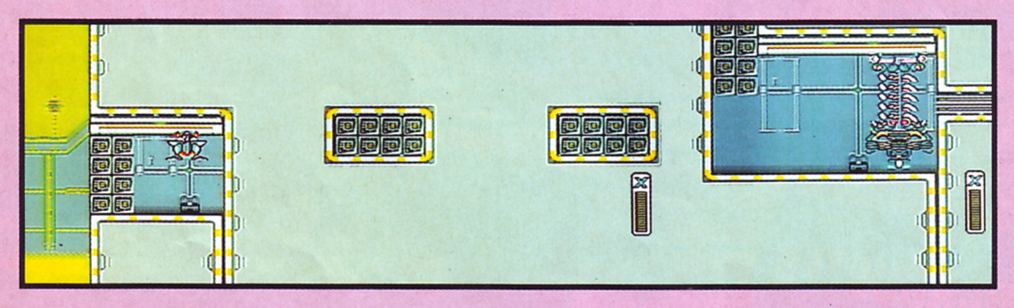
Al acabar el juego normalmente sale Mega Man caminando por la carretera mientras salen los personajes y sus nombres en el fondo. Pero he aquí una nueva manera de ver el final. Pon esta clave y juega para intentar acabarlo. Como puedes ver no tienes nada de la armadura mas que el X/Buster. Si logras acabar el juego, de lo cual estamos seguros , verás cosas muy curiosas como las que se pueden ver en las fotos.



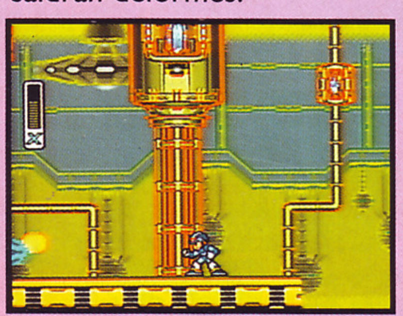


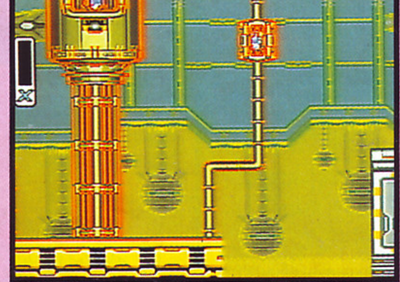


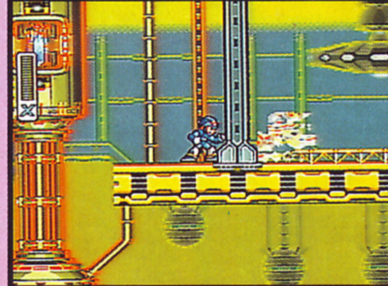
En la escena de Flame Mammoth si subes por los tubos del techo con ayuda de la "Bola" que sale del techo, podrás avanzar por arriba del escenario y empezarán a ocurrir muchas cosas raras como que los enemigos son invisibles, saldrán bugs donde normalmente no hay nada, en donde se suponía que debería haber suelo no lo habrá, etc.



Si avanzas un poco más allá de la foto anterior y regresas, todo volverá a su aparente normalidad, pero si vuelves a subir al techo o avanzas por él, ahora los enemigos saldrán deformes.








CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



DONKEY KONG COUNTRY

¿Porqué al ejecutar el truco de las 50 vidas, se me borra todo lo grabado?
PAMELA BOZZO
Santiago, Chile

La respuesta es muy sencilla, querida amiga. Hay 2 posibles razones por las cuales no te sale el truco: primero, en tu carta, el truco lo escribiste con rojo en una forma incorrecta (BARRL) y si lo ejecutas asi, obviamente al tratar de iniciar un juego, este se borra por completo, ya que lo correcto es (BARRAL). Ahora bien, suponiendo que tu ingresas el código correcto, lo que debes hacer es: colocarte en: Erase Game y ¡no mover por ningún motivo de ahí el cursor!, por que al moverlo y seguir ejecutando el truco, se borrará tu juego en cuanto presiones el siguiente botón y pienso que esto podría ser la segunda razón. Sólo decide bien que o cual de tus juegos vas a escoger, colócate en Erase Game y ejecuta calmadamente el truco. Si todo salió bien, escucharás un sonido que te lo confirmará. Aprovecho de agradecer tu carta y sobre todo tus comentarios. Recuerda que tú eres una de los miles de lectores que nos siguen fielmente durante todos los meses, lo cual es muy importante para todos nosotros.

Ryo

MORTAL KOMBAT 3

¿Saldrá en Super NES el fabuloso Mortal Kombat 3?
IVAN CACERES, Chile
SALVADOR TAPIA, Argentina

Excelente juego en Arcadias ¿no? Mortal Kombat 3 y en realidad, todos los Mortal Kombat han marcado un hito en la historia de los video juegos de pelea, debido a su excesiva violencia (Fatality) y es por esta razón que, Mortal Kombat 3, no debería quedar fuera de la secuela de Super NES, aunque no hay fecha exacta de lanzamiento, esperamos que sea, como se anunció en una revista anterior, en su mes favorito, septiembre. Pero, quedan algunas dudas al respecto, como por ejemplo: ¿saldrá exactamente igual, con todos los "tiernos" Fatality? ¿tendrá ese grado de violencia que caracteriza al de Arcadia? sólo el tiempo nos dirá si esto se convertirá en una realidad para nuestros formatos caseros. Otro dato importante es que, se está jugando la posibilidad de que aparezca en el formato casero del NU64. Y si esto sucediera, ¿saldrá en ambos sistemas? de ser asi ¿serán ambas versiones iguales, en cuanto a grado de violencia? sólo me queda decirte...paciencia!

Ryo

ART OF FIGHTING

¿Existe alguna otra trampa en Art of Fighting, a parte de las ya mencionadas?
OLIVER VASQUEZ, Chile
NICO PEREZ, Argentina

Por supuesto que queda otra que quizás te interesará mucho, pues puedes ahorrar gran tiempo al usarla! Es nada menos que el truco para poder ver el final del juego, sin necesidad de derrotar a todos los guerreros que esperan por ti y es la que te anuncio a continuación: Comienza un juego en "History Mode" y en cuanto comience la pelea pon pausa (con select) y ejecuta rápidamente la secuencia arriba X, izquierda Y, abajo B, derecha A L Y. Si todo sale bien, al quitar la pausa, la pantalla deberá ponerse negra e irse inmediatamente al final. Esto es de gran ayuda, si todavía no conoces los super poderes de los demás guerreros, ya que, por cada nivel de dificultad, te da uno diferente, asi que, prueba en cada uno de ellos, anota los poderes y reta a un amigo! .
Sigue escribiéndonos si tienes alguna otra duda.

Ryo

MICKEY MANIA

¿Cómo elimino al último enemigo de Mickey Mania?
JOSE A. VALDIVIESO, Chile
GONZALO MARCHANT M.
Maipú, Chile

Muy conformes nos sentimos con tu alentadora carta. Aunque también tomamos en cuenta las críticas que nos mencionas. Ahora bien, respecto a tu consulta, cada vez que salte, trata de colocar el carrito de espinas justo donde el va a caer. Repite esto hasta que comience a lanzarte la espada. Ahora, cuando la espada este clavada en la pared, súbete en ella y toca la palanca roja que aparecerá en el techo. Ejecuta esto tres veces y prepárate para esquivar la lluvia que te proporcionará.
Buena suerte.

Ryo.

LA MASCARA

¿Saldrá un juego de la película "La Máscara"?
RODRIGO CALDERON, Chile
FELIPE MAUREIRA S., Argentina

Sabemos que hay muchos amigos que estan esperando ansiosos este juego y, aprovechando esta pregunta de Rodrigo, les avisamos a todos los que aún no estan enterados que ya debe estar por llegar al mercado este juego de 16 - megas de capacidad, siete niveles, acción-aventura y muchísima diversión. T*HQ es la encargada de traer a "The Mask" .Esperamos que no nos decepcione.

Fox

PRIMAL RAGE

¿Existe alguna intención de sacar el Primal Rage al Super NES?
FELIPE ZORO A.
Santiago, Chile

El Primal Rage, ese juego en que los dinosaurios pelean con garras y dientes, está anunciado para el mes de agosto. El encargado de traerlo al formato casero es la empresa Time Warner Interactive, y el juego promete tener los siete dinosaurios de la versión original, cada uno con ¡70 movimientos!, además de combos y "movimientos fatales" que lo han hecho tan popular entre los jugadores de Arcade. También se espera una versión para Game Boy.

Fox

STARGATE

Por favor, háblenme sobre el juego "Stargate"
ANDRES ESPINOZA
Buenos Aires, Argentina

"Stargate" está basado en la exitosa película de ciencia ficción del mismo nombre. En el juego tu manejas a Jack O'Nell, un personaje que es transportado a un extraño lugar del futuro. Puedes avanzar a través de 30 misiones, tratando de resolver el misterio de las pirámides.
Este juego está en formato Super NES y Game Boy.
Es de Acclaim.

Fox

S.W.A.T CATS

He escuchado rumores de que saldrá un juego de los S.W.A.T. CATS para el Super NES.
NICOLAS BARRAL P., Chile
SANTIAGO SAPIANI, Argentina

Sí, justamente Hudson Soft debería estar por sacar al mercado este juego. Para los que no lo saben, "S.W.A.T. CATS" esta basado en una serie de televisión de dibujos animados de Hanna-Barbera. Este será un juego de acción/aventura, que promete un muy buen sonido y efectos de modo 7.

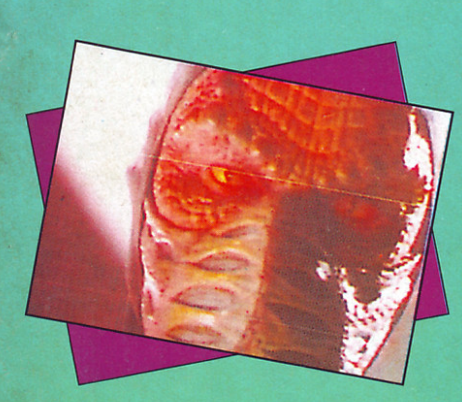
Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!



FINALES MORTAL KOMBAT II

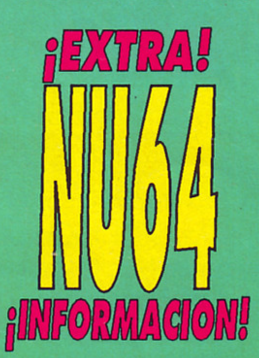
Analizaremos los diferentes finales de este fantástico juego.



INFORMACION SUPERNESESARIA

MEGA MAN 7 • JUSTICE LEAGUE TASK FORCE • SWAT CATZ • JUDGE DREED • THE BRAINIES Y MUCHOS MAS.





ARCADIAS

• STREET FIGHTER ZERO
• NIGHT WARRIORS

REPORTE E3

Si quieres saber algo más sobre el fabuloso VIRTUAL BOY, o KILLER INSTINCT, DONKEY KONG COUNTRY 2, MORTAL KOMBAT 3, DRACULA X, EARTHWORM JIM 2 para Super NES y KILLER INSTINCT, STREET FIGHTER II, EARTHWORM JIM para GAME BOY, no te pierdas esta muestra de nuestra visita a una de las últimas ferias del videojuego realizada en Estados Unidos.



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES

Nestlé®

Milkybar®



TU CHOCOLATE BLANDO

Imagínate si tus días fueran tan coloridos como los nuevos Game Boy de colores.



GAME BOY

JUEGATELOS A CONCHO

LEO BURNETT